免责声明

动漫游戏杂志社



杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.159

作者：aogu1234@tgfans

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年6月23日

页数：212页

欢迎大家继续关注“动漫游戏杂志社”


掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.159
专题企划
辉煌纪元
GBA诞生十周年
特别企划
研究中心 PSP
啪嗒嘭3
赠品：两用杯垫（随机赠送）
口袋光环
日本人气歌手
May'n独家
视频专访
全新改版加16页！
新栏目登场
三次元空间
下崽工房
新宿巴别塔
Vocaloid通信
现声研
攻略透解
PSP 秋叶原之旅
PSP 凉宫春日的追想
PSP 奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争
重庆中电电子音像出版有限责任公司

本辑特别关注

手持冥府的魔枪，将革命铭刻于历史

系统详解
剧情流程
关卡攻略 PSP

攻略透解 P114

奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争



攻略透解 P135

人类大战吸血鬼的另类故事

秋叶原之旅 PSP

流程攻略
全结局路线

思念无法消失 追想一直继续



系统简介
流程攻略
全剧情分支选项

攻略透解 P106

凉宫春日的追想 PSP

掌机辉煌的全面开始
创新与移植并行的游戏时代
对国内游戏界产生了重大影响
在GBA诞生10周年后今天
让我们来回顾、来纪念……



专题企划 P43

辉煌纪元
——GBA诞生十周年特别企划

卷首语

本辑改版，众小编和美编都花了不少心思，虽说120%地投入了，不可谓没自信，但能否让拿到书的您认可，毕竟有些忐忑。除了版式一新外，不少原创栏目也应势上架，希望大家在阅读之余，能从中获得实用的资讯固然最好，退而求其次，哪怕是被一句话逗笑也行。然后，还是继续诚心等待大家的宝贵意见。

顺便一提，在下一辑的制作期间里，2011年E3游戏展将隆重召开，因此160辑会是继改版之后的又一场重头戏……哦，对了，高三的莘莘学子们也要参加第一次全国性的官方竞技大会，祝你们旗开得胜。

胧月



掌机王Sp VOL.159



口袋光环 VOL.159

封面用图：秋叶原之旅
封面设计：咕噜

本辑光盘影像可登录以下网址观看
http://www.tudou.com/programs/view/LWPuGpe5pDA/WO66666666

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：重庆中电电子音像出版有限责任公司
设计组版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳市濠江实业有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年5月第一版
印　　次：2011年5月第一次印刷
印　　张：6.5
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年6月
定　　价：12元
ISBN 978-7-89476-651-9

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站

走近业界

黄金眼

三次元空间 NEW

专题企划

前线狙击

新作拼盘

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
	PSP后续机种暂名，SCE公司出品

文 雷伊

掌机情报站

NEWS STATION

事件 EVENT

Koei Tecmo集团2010财年业绩公布，营业利润大幅增长



5月中旬，Koei Tecmo集团公布了2010财年（2010年4月1日~2011年3月31日）的业绩情况，并发表了公司今后的经营战略。代表董事社长襟川阳一、董事阪口一芳、事务执行役员CFO浅野健二郎出席了此次财年决算说明会。

由于地震灾害的影响造成部分新作延期，因此2010财年的营业额相比上一财年下降了7%，为320亿8100万日元。不过由于成本削减、主力作品销售成绩理想，以及在社交游戏领域的成功，因此营业利润达到了33亿500万日元，相比上一财年增长了415.5%。经常利润达到了47亿8800万日元，比上一财年增长58.4%；纯利润达到27亿4100万日元，同比增长5.3%。各事业部门中，绝大部分事业领域都得到了增益，游戏软件事业由于《真·三国无双6》（全球出货66万套）等主力软件贩售状况喜人，从而创下了23亿3600万日元的营业利润。在线·手机事业由于社交游戏事业的成长，业绩有所回复，创下了12亿200万日元的营业利润。

决算说明会上还发表了集团对2011财年的业绩预想。集团希望下一财年继续实现增益，营业额希望实现9.1%的增长达到350亿日元，营业利润希望实现51.3%的增长至50亿日元，经常利润希望实现35.8%的增长至65亿日元，纯利润希望实现31.3%的增长至36亿日元。襟川阳一表示，为了实现下一财年的增长，公司将采取一些有效的对策，比如实现社交游戏领域两倍的成长，以及快速投身于新平台（3DS、NGP）软件的开发。

5月13日 角川书店宣布，经过延期之后的PSP游戏《小凉宫春日的麻将》（凉宫ハルヒちゃんの麻雀）新的发售日为今年7月7日。游戏原本预定于今年3月31日发售，但因为各种原因发售日进行了推迟。本作除了普通版之外，还将发售同捆了豪华赠品的限定版，其中包括小凉宫春日粘土人偶一个、具有发音功能的手机挂绳一根，以及收录游戏BGM、壁纸、主题等要素的数据DVD一张，该限定版也将采用特殊图案的豪华包装。



5月16日 Konami宣布，预计将于今年7月7日发售的“雷顿类”原创3DS游戏《罗特雷克博士与忘却的骑士团》（ドクターロートレックと忘却の骑士团）将起用日本老牌明星岸谷五朗、90后人气新星武井咲，以及搞笑组合“香蕉人”的设乐统和日村勇纪作为声优。本作的制作人是因监制《潜龙谍影 掌上行动》和《Z.O.E》等人气作品而为玩家熟知的冈村宪明。此次采用明星作为游戏主要声优，玩家可以发现本作不仅游戏方式和标题类似于《雷顿教授》，就连宣传手法也是如出一辙。



事件 EVENT

SEGA Sammy集团发布2010财年业绩，实现增收增益



5月中旬，SEGA Sammy集团发布了2010财年（2010年4月1日~2011年3月31日）的业绩情况。财报显示，2010财年内SEGA Sammy创下了3967亿3200日元的营业额，相比上一财年小幅提升3.1%；营业利润687亿5000万日元，相比上一财年提升87.3%；经常利润681亿2300万日元，相比上一财年增长89.6%；当期纯利润415亿1000万日元，相比上个财年增长104.8%，实现了增收增益。

在街机设施事业方面，集团实现了4年来的首次黑字，尽管由于东日本大地震以及停电等影响，SEGA Sammy于日本国内街机厅的营业额为上一财年的99.3%，但是由于公司在运营能力方面的强化，使营业利润告别了上一财年13亿3800万日元的赤字，实现了3亿4200万日元的黑字。另外，柏青哥老虎机和街机领域表现出色，《柏青哥CR北斗神拳》、《战国大战》、《边境保卫战》（Border Break）等作品的成绩都较为理想。

家用游戏领域，面向海外市场发售的《索尼克 色彩》和《幕府将军2 全面战争》，以及面向日本国内市场发售的《梦幻之星 携带版2 无限》等是主力作品。虽然日本国内表现不错，但由于海外市场环境严峻，因此面向海外的作品表现比较低迷。软件销量方面，北美卖出783万套、欧洲卖出823万套、日本和其他地区卖出263万套，财年累计卖出1871万套软件，相比上一财年有明显下降。综合下来，2010财年集团在家用游戏领域创造了895亿5000万日元营业额（相比上一财年下降26.5%），营业利润为19亿6900万日元（相比上一财年下降68.9%）。

SEGA Sammy预计下一财年的营业额能实现13.4%增长达到4500亿日元、但营业利润、经常利润和纯利润则会有所降低。在家用游戏领域方面，将投放以《马里奥与索尼克AT 伦敦奥运会》（暂名）为首的多款主力作品，软件方面预计北美销售924万套、欧洲销售1068万套、日本和其他地区销售336万套，从而使下一财年累计销售软件相比2010财年增长458万套达2329万套。

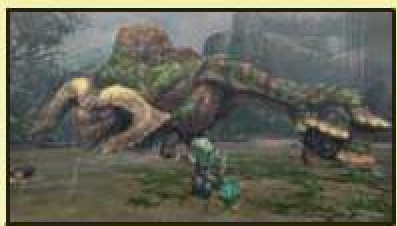
5月23日 游戏界知名人物“高桥名人”在52岁生日当日，在自己的博客上发表申明，表示将于5月31日从自己奋斗了将近30年的Hudson退社。高桥名人本名高桥利幸，1959年出生于日本北海道，1982年进入Hudson，在1985年以高桥名人之艺名开始活跃。其最著名的绝活就是每秒连按16次游戏手柄的按键，当时名噪一时的他还成为了电影、漫画和游戏的主角。而“高桥名人”，也已经是Hudson的一个注册商标。



5月23日 曾经开发了“《绝体绝命都市》系列”等知名作品的制作人九条一马宣布从Irem Software Engineering退社，并将今后的工作转移至株式会社Granzella。Granzella是一家负责家用游戏软件策划、制作和发行的公司，位于日本石川县金泽市，由代表董事名仓刚与九条一马于今年4月份共同创立，在此次九条一马宣布移籍之前，这家游戏公司几乎没有浮出过水面。另外，Granzella这个名字曾经在Irem旗下知名系列《R-Type》的外传《R-Type 战略版2》中作为革命军的名字出现过。



PSP游戏高清化后登录PS3，SCE宣布“PSP Remaster”计划





5月22日，SCE宣布将展开名为“PSP Remaster”的服务。PSP Remaster，即将经典的PSP游戏经过修正，以高清画质呈现后在PS3平台推出的一个系列品牌。其中高清化的第一弹便是在日本创下了最高PSP游戏销量的大作《怪物猎人 携带版 3rd》，这款《怪物猎人 携带版 3rd 高清版》将于今年夏天在PS3平台发售。PSP Remaster的服务将在全球范围内展开，在日本地区都将以蓝光媒体来进行发售。

PSP Remaster在将画质进行提升的同时，还将根据作品的不同对应各种新功能，比如支持PS3手柄操作、PS3版独有的游戏内容、对应3D立体显示等。另外，这些游戏将与原先的PSP版共用存档，比如玩家如果在户外用PSP来玩游戏，那么回到家中可以将存档拷贝到PS3中，以大画面和高画质接着进度玩PS3版。原本使用PSP的Adhoc功能进行的联机对战，在PSP Remaster版中则可以利用PS3的Adhoc Party for PSP这项功能来实现远程联机对战。

《怪物猎人 携带版 3rd 高清版》是在同日于东京六本木举行的“怪物猎人部员 100万人突破纪念”的活动中首次发表的。游戏除了将采用高画质展现更精美的画面之外、还将对应3D立体显示，带给玩家更生动逼真的狩猎体验。游戏还将与PSP版互换存档、对应Adhoc Party for PSP，利用PS3手柄的右摇杆，玩家还可以变换视角。另外，PS3版中还将收录系列历代的片头动画。根据制作人表示，本作将是《怪物猎人》史上拥有最高画质的作品。

Sony集团发布2010财年财报，纯利润2596亿日元赤字

5月底，Sony集团发布了2010财年（2010年4月1日~2011年3月31日）的财务状况。该财年内Sony集团的营业额为7兆1813亿日元，相比上一财年微减0.5%；营业利润1998亿日元，比上一财年狂增528.9%；但是在纯利润方面，则出现了2596亿日元的赤字，相比少一财年的408亿日元赤字增加了2000多亿。

Sony之所以在纯利润上会出现如此巨额的亏损，主要有两方面的原因。第一是因为地震灾害带来的对营业额的巨大影响（约220亿），此外工厂损毁、停产等也带来了巨大损失；另一方面是由于延递税款的影响，这个部分高达3600亿日元。

事实上，涉及到游戏部门的网络产品与服务（NPS）部门在2010财年的表现是非常出色的，尽管1兆5793亿日元的营业额相比上一财年的1兆5726亿日元提升不多，但由于PS3硬件生产成本的削减以及软件的热卖，使得营业利润方面实现了356亿日元的赤字，相比上一个财年的833亿日元赤字得到了极大改善，为集团业绩做出了较大的贡献。2010财年Sony共出货1430万台PS3硬件、1亿4790万套PS3软件；出货800万台PSP硬件、4660万套PSP软件；出货640万台PS2硬件、1640万套PS2软件（以上软件均只统计了物理媒体）。Sony希望2011财年能够出货1500万台PS3、600万台PSP和400万台PS2硬件，累计出货软件方面则希望和2010财年持平。但是由于黑客侵入PSN等负面因素的影响，Sony预计下一个财年NPS部门的收益将大幅减少，预计赤字140亿日元。



事件 EVENT

Square Enix发表2010财年业绩，合并后首度赤字

Square Enix发表2010财年（2010年4月1日~2011年3月31日）业绩情况，其中营业额1252亿7100万日元，相比去年同期减少34.8%；营业利润73亿2500万日元，相比去年同期减少74.1%；纯利润方面造成了120亿4300万日元的赤字，这是Square与Enix合并以来首次赤字。其中与游戏相关的电子娱乐事业部门营业额为642亿400万日元，营业利润112亿8300万日元。



业绩说明会上同时宣布了集团于2011财年的主要战略方针，那就是全球化、网络化以及强化自社IP。全球化战略方面，集团将把之前日本为主的开发体制，向全球化开发（增加欧美开发比重）转移。此外，公司还将注重新兴市场的开拓（社交游戏、智能手机游戏），以实现全球化战略。网络化方面，注重面向SNS等成长型游戏的开发，运作多个小组织，尽量确保多样化，以消化各种风格的作品为目标；关于大型MMO，目标是长期能够运营2~3款作品，除了已经运营但成绩并不理想的《最终幻想XIV》之外，还有另外一款MMO大作正在开发中。

关于本社IP的强化，SE则表示将主要注力于10个强力IP的构筑。其中旗下的东京工作室除了《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《王国之心》之外，还有两大新IP正在构筑中；Crystal Dynamics主要致力于《古墓丽影》；Eidos Montreal除《Deus Ex》之外，还有一个新IP；IO Interactive除《Hitman》之外，还有一个新IP；而Wimbledon也有一个新IP正在构筑中。公司将加强新IP立项时的审查，不再重蹈之前因审查不严而导致新IP失败的覆辙。

关于2011财年的业绩预测，公司表示营业额预计为1300亿日元、经常利润为100亿日元，这与2010财年基本没有太大变化。这主要是因为在下一个财年中，不会有太多大作游戏发售的缘故。而在纯利润方面，SE则预计将实现50亿日元的黑字。目前已经公布的作品中，《最终幻想 零式》、《地牢围攻3》、《Deus Ex》、《最终幻想XIII-2》将会是主力。软件方面预计日本销售530万套、北美销售410万套、欧洲销售510万套，全球累计1450万套，预计将比2010财年下跌235万套。

5月26日 MMV宣布，延期多时的《勇者30 Second》的新发售日将是今年8月4日。《勇者30 Second》是MMV在PSP平台上的创意游戏《勇者30》的续作，和前作一样采用怀旧的2D点阵画面来表现图像，而在游戏方式上则集约于RPG这一种类型。游戏原定于今年2月10日发售，但由于众多因素的影响，新的发售日与之前相隔了整整半年。同日，MMV还宣布了系列初代将强化之后以XBLA游戏的方式在Xbox 360平台提供下载，推出日期预计为今年6月29日。







从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

无缝世界

几个月前从台湾某网站得知PSP的两款《战神》将高清化重制为PS3版，当时笔者对此举的意义很是怀疑。把PS2游戏批量高清化也就罢了，480×272的PSP也来瞎掺和，实在是不像话。再说未高清化的PS2经典大作成堆，怎么也不该轮到在欧美销量惨淡的PSP游戏啊？

直到《怪物猎人 携带版 3rd HD》公布，PSP Remaster浮出水面，所有的疑问迎刃而解——原来这正是索尼网络一体化战略强有力的开始。

一些看不惯Capcom满身铜臭味的网友认为，《MHP3 HD》是PS3"高清骗钱系列"将魔爪伸向PSP的开始，笔者更愿意相信这是索尼为打造PSP Remaster而向Capcom公关游说之后的结果。《MHP3》销量突破500万已毫无悬念，从销量规模到玩家忠诚度，《MHP》都堪称PS发售至今17年来索尼系主机的日本第一品牌。据Wii版《怪物猎人3》的表现推测，《MHP3 HD》的销量可能会在百万以上，从而一举打响"PSP Remaster"的名气。在索尼的掌机/家用机联动计划中，这只是第一步。

PSP Remaster的关键词不是"HD"，而是"联动"，是PSP版与PS3版之间的数据共享与网络联机。家用机与掌上设备的内容一体化是索尼与微软N年前就开始鼓吹的概念，用手机或掌机游玩与家用机一样的游戏，通过网络实现跨平台联机。在家中玩家用机游戏，外出时可以将存档数据与掌机版同步，一天的工作或学习归来后，可以将路途中的战果再导入家用机版，实现游戏世界的无缝对接。这种概念吹嘘多年，技术可行性也确实存在，却始终是雷声大雨点小。PSP Remaster是最切实可行的掌机/家用机无缝对接，愿意为一款游戏购买两个版本的玩家可能不会太多，所以索尼选择以玩家忠诚度最高的《MHP3》为此计划领航。虽然只是一个高清版，《MHP3 HD》的画面足以让日本80%以上的PS3游戏无地自容。既然有100万人愿意为非高清的Wii《怪物猎人3》买单，那么画面高清化、支持双摇杆操作、且可与掌机版联动的《MHP3 HD》应该有更好的销量表现。

PSP Remaster对日本游戏业界有多重意义。当前PSP已是日本第三方在本土市场上的首推平台，PSP Remaster可帮助他们利用丰富的PSP软件资产，加快他们迈向高清的步伐。日本第三方苦于本土市场无法像欧美那样实施PS3/X360跨平台，Wii的陨落使PS3/Wii跨平台也逐渐失去意义。PSP/PS3跨平台竟成为当下惟一选择。跨平台可降低各平台版本的平均游戏开发成本，增加一点移植成本就可以多一个版本的销量。过去跨平台意味着给不同的硬件商开发游戏，虽说销量提高，却会失去独占游戏的权利金优惠条件。同一家硬件商的跨平台更加省事，总销量能提高，权利金优惠照拿不误，如此何乐而不为？用PSP强大的软件资产扩充PS3的软件阵容，以最低的人力资源损耗迅速壮大PS3在日本的薄弱软件实力，这对索尼也是无本万利的好事。



PSP Remaster是一个开始，是索尼对今后NGP的家用机联动战略的预热。与PS3的高度互动将会是NGP的主要战略方向，PSP Remaster提出的无缝对接概念就是未来PS3/NGP的真实写照。只不过未来厂商们不需要对NGP游戏进行高清化处理，只需在制作PS3游戏的同时顺便压缩个清晰度稍低的版本丢给NGP即可。开发商的制作成本会更低，而玩家的家用机与掌上娱乐体验会更接近、更无缝化。





真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

业界毒瘤

曾经有个梦想，有生之年能写出一部内容详尽真实的游戏发展历史，哪怕仅限日本一国。然则由于身边俗事缠身，此番巧梦恐终成虚话。不过近日阅读清人所著《明史·袁崇焕传》，观其中脍炙人口的"自崇焕死，边事益无人，明亡征决矣！"一节，触景生情之余，亦为那篇虚无缥缈中的《日本游戏产业史》依样拟了段结语："自所谓携带游戏HD化重制以后，更无第三方厂商致力新作开发，日本TV游戏产业衰败之征决矣！"

公允地说索尼绝非业界炒冷饭之风的始作俑者，任天堂和世嘉等金牌老字号倒是不乏"劣迹"，此举实乃厂商在软件空窗时期不得已而为之的权宜之计，远如GBA时代任天堂炮制的"FC MINI系列"，近则有育碧等欧美大厂推出的类似《波斯王子合集》等上世代游戏的HD化重制。然而这种举动毕竟上不得台面，所有厂商皆以为非计，例如"FC MINI系列"当时在日本本土市场可谓赚个盆满钵满，原样照搬的十余款游戏中初代《超级马里奥兄弟》居然出货百万，其他游戏的平均销量也在20万以上，这样的佳绩实在令人食指大动。所幸任天堂也算是见过世面的名门世家，对这种偏门生意毕竟怀有羞耻心，很快就宣布终结了好评大热卖的"FC MINI系列"，最终落得了好口碑。

昔日霸主索尼一向从者甚众，几无软件匮乏之忧，更重要的一点，该社出道相对较晚，没有任天堂那样雄厚的游戏家底，因此一直以来即便想炒冷饭亦力不从心。近日，索尼发布了所谓"PSP Remaster"战略，计划将PSP平台的热销大作HD化后直接搬上高清平台，对应第一弹是时下大红大紫的《MHP3》。这可以算是TV游戏业界有史以来第一个有计划有步骤的集体炒冷饭市场战略，率先响应的第三方恰恰也是因喜爱炒冷饭而口碑不佳的Capcom和Square Enix。联想起前几日索尼刚刚发布了巨亏2600亿日元的2010年度财报，虽然该社反复强调这项财务损失不会影响其现金流和经营业务，但毕竟也将该社过去两年间刚刚回复的元气再度耗损。外人不得不将几近疯狂的"PSP Remaster"视为时下索尼人穷志短的重要标志，过去几年虽然身处逆境却屡败屡战的那股子韧劲似乎早已荡然无存，余下的不过就是不择手段的捞快钱。

随着手机休闲游戏和社交类网页游戏的兴起，传统游戏产业正遭遇前所未有的严峻挑战，由于新兴游戏领域"人傻钱多"，越来越多的游戏厂商着力转型。以Capcom 2010年度的财报来看，虽然该年度其手机游戏的营业额不过区区40亿日元，但该项业务的利润却高达12亿日元。至于其传统游戏业务由于《MHP3》超热卖而大幅增益，其利润率依然只有10%前后。也难怪Capcom社长在随后的企业经营说明会上强调将扩大新兴游戏市场的投入。事实上无论任天堂还是索尼目前都面临着第三方资源严重流失的课题，两社竭尽全力取悦大手厂商以换得支持。任天堂为了扭转在自家主机的强势形象不惜牺牲了3DS的首发秀，酿成了该平台目前低迷不振的境况。而索尼则走得更为激进，居然以支持第三方将相同的软件资源重复发售敛财的下策换取高清平台的支持。

从目前日本游戏市场的现状来看，PSP的所谓繁荣景象不过是建立在任天堂阵营世代交替时的阵痛和《怪物猎人》的流行之上，其对于市场的推进力根本无法望及NDS全盛时期的项背，真正大卖热卖的游戏屈指可数，近期例如Atlus的《奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争》等一些新作均销量低迷，事实已经充分证明任天堂依然是日本游戏产业无可替代的火车头，该社的低迷不振直接影响了整个市场的景气度。"PSP Remaster"不过是饮鸩止渴的消极策略，索尼指望《MHP3》等携带游戏来推动高清平台的盘算尚有待时间去检证。

作为一个曾经的流行音乐爱好者，当年传统音乐产业崩溃前的景象就是巨星纷纷抽身隐退，而唱片发行商不得不依靠发行怀旧经典合辑来挽留消费者，最终走向了全面消亡。传统游戏似乎正在走上相似的命运螺旋，整个产业日益丧失往日的生命活力，任天堂是否还有再度扭转乾坤的神通力？是否能够在全面冷饭战略的包围中独善其身？

窃深忧之！

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

本次统计的是五月中旬的一周软硬件销售情况，本周市场较为平淡，软件销量首位再度被老将《DQMJ2P》获得，从第五位开始销量就跌到四位数以下。硬件方面继续由PSP领跑，不过全机种的销量都偏低。

软件销量（日本） 2011年5月9日～5月15日

1 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル
■Square Enix■RPG■2011年3月31日■4440日元
↑ 本周销量 1万7995套 累计销量 40万736套 NDS

2 钢铁潜水员
スティールダイバー
■Nintendo■SLG■2011年5月12日■4800日元
本周销量 1万6900套 累计销量 1万6900套

由游戏大师宫本茂打造的本作贯彻了任天堂游戏向来简单有趣的特点，通过模拟潜艇的各种操作，让玩家可以在3DS上体验开潜艇的感觉。游戏的三个模式各有特点，对玩家的操作与战略运用都有一定要求，可玩性相当高，但主流程有点短，如果内容再丰富点会比较对得起4800日元的价格。

3 凉宫春日的追想
涼宮ハルヒの追想
■NBGI■AVG■2011年5月12日■6279日元
本周销量 1万5471套 累计销量 1万5471套

无论在日本还是国内，喜欢《凉宫春日》的人都不在少数，本作剧情紧接剧场版《凉宫春日的消失》，游戏的轮回系统比前作有所进化，可返回任何时间点的书签这一设定让收集变得更加轻松，对话系统也有了较大变化，喜欢《凉宫》或文字类游戏的玩家不可错过。

4 啪嗒嘭3
パタポン 3
■SCEJ■A・RPG■2011年4月28日■4980日元
↓ 本周销量 1万1967套 累计销量 8万880套

5 职业野球魂2011
プロ野球スピリッツ 2011
■Konami■SPG■2011年4月14日■5980日元
↑ 本周销量 9355套 累计销量 15万202套

6 星之梦 东北地方太平洋冲地震灾区慈善版
プラネタリアン～ちいさなほしのゆめ～・東北地方太平洋沖地震被災地チャリティー版
■Prototype■AVG■2011年5月12日■3000日元
本周销量 8749套 累计销量 8749套

7 最后的约定物语
最后の约定の物语
■Image Epoch■RPG■2011年4月28日■6279日元
↓ 本周销量 6414套 累计销量 8万1446套

8 心跳水浒传
どきどきすいこでん
■Irem■AVG■2011年5月12日■6090日元
本周销量 4863套 累计销量 4863套

9 第2次超级机器人大战Z 破界篇
第2次スーパーロボット大战Z 破界篇
■NBGI■S・RPG■2011年4月14日■7329日元
↓ 本周销量 4834套 累计销量 35万2623套

10 任天狗+猫
nintendogs ＋ cats
■Nintendo■ETC■2011年2月26日■4800日元
— 本周销量 3942套 累计销量 22万1452套

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年5月9日～5月15日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	1万6379台	99万1772台
NDSi	6592	53万149台
PSP	3万2102台	88万6916台
NDSL	369	2万3486台
PSP go	315	1万8012台

3DS累计销量：99万1772台

NDS+NDSL+NDSi累计较量：3269万7853台

PSP+PSP go累计较量：1718万1859台



如今的游戏业者大多认为现在是日本国产RPG的退潮期。执着于RPG这一类型的制作公司会开辟出怎样的未来？日本国产RPG名门Falcom，打出“JRPG”宣言的新锐制作公司Image Epoch，老铺和新社，日本RPG游戏制作公司两大巨头将在这里一起探讨日本RPG的未来！

日本RPG的“轨迹”和“未来”

——御影先生最初发表《最后的约定物语》时就曾打出过“JRPG宣言”，当时的目的是？

御影：其实这个口号最初并不是我提出的，是我们公司的宣传部提出的，他们说：“御影先生，我们用‘JRPG’这个口号吧！”当时我想会不会被抨击啊（笑）。市场部回答我“如果被抨击的话那样最好。”问他们为什么会这样说，原来是和选举运动同一个道理，首先抱有兴趣是最必要的。称赞的人和批评的人就好像是感情的正负差别，但是绝对值是一样的，只要他们知道的话，尽我们最大的努力将负面的感情扭转过来就好。这种理论确实符合心理学，我顿时明白了，于是采取了这种战略。但是对于“JRPG”我本人感觉到的是那些和海外不同的、那些还没有迷失的乐趣，对于这些确实是十分的喜爱，这一点被我们的宣传部很好地把握并用理论武装起来了。如果我不喜欢RPG的话大概就不会有这个战略了吧。

——对于“JRPG宣言”近藤先生怎么认为的？

近藤：我在发表会之前就从御影那里直接听说了他的想法。那个时候我正在提出关于自己公司的RPG方针改革的提案，听到御影先生的话之后觉得，恍然大悟。

——Falcom的提出的方针是？

近藤：Falcom一直甚至可以说是一条路走到黑地专注于日式RPG，如果说为什么要这样，是因为这个领域我们最擅长、最可以拿来和别人一决胜负。这样制作出的作品在韩国等亚洲圈国家非常受欢迎，与之相对地在欧洲和北美没有那么受欢迎，也是事实。让我们做出符合欧美人喜好的东西甚至比欧美当地制作公司做得还好，这不管怎么想都很难达到。最近经常被问到“有没有考虑到海外发展？”“考虑跨足海外市场不是很不错

嘛？”等等。但是把一件事情完全做到最好做到极致是我们的理念，如果抱着尝试的心态向海外进军，在思考能不能很好地迎合当地口味的时候立场就已经很脆弱了，连品质的优劣都无法判断了。因此虽然一时间烦恼了很多，但是最终决定先确保自己肯定能做好的事情。具体来说，就是使已经停滞的日本RPG再一次进化，提出以这个为基础的方针。绘画或者音乐等名作不是有为了身边的人而作然后广泛传播开的例子吗。和这个相同，我们考虑先面向日本认真制作游戏，进化之后再被作为延长线上的海外所接受。就在刚刚作出这个决定的时候听到了御影先生的话，“JRPG，原来如此！”我一下子就接受了这个概念。听到的一瞬间就表示十分赞成，至于抨击什么的，完全没想过啊（笑）。

御影：在和近藤先生对话的时候他曾经问过我：“RPG有前景吗？”，当时正值Falcom刚刚加入到PSP开发阵营中，销量还很紧张的时期。那个时候我这样回答他：“我认为JRPG最多可以卖出20万张，如果战略成功则可至少销售15万张左右。”。这之后我还说过“即使卖不出去，只要坚持连续制作三款优秀的作品，第三作大概能够有15万左右的销量，不过Falcom大概是不会卖不出去的。”即使是勉强也硬要做下去，这样的想法符合我们的思考方式，《最后的约定物语》也是抱着这样的决心制作的。

——刚刚近藤先生提到了RPG的停滞期，御影先生也这么认为么？

御影：我也认为如今是停滞期。但我认为是有办法颠覆该现状的，Falcom是拥有我所憧憬RPG品牌的老牌公司，并且持续出品优质的RPG；日本一Software旗下的“《魔界战记》系列”也有很好的发展前景。这样在成功销售了15万张的优质RPG之后下一步要走向哪里是我们如今必须紧密探讨的。

——日本RPG停滞的理由是什么呢？

近藤：必然是游戏自身的内容吧。想要“做到极致”但是由于各种环境原因被迫终止，这是最大的问题了。我们公司也不是一直在做标新立异的事情，只是把应该做的事、不得不做的事做到最好而已。现在对我们公司作出好评的玩家们也正是对我们这部分抱着信赖，才每次都会期待下次的游戏。这样的信赖感有一部分正在渐渐流失。

御影：因为我是从事开发出身，有着市场人的气质，因此从市场方面讲，我认为游戏没有按期投入的话会有很大影响。Falcom成功的理由之一就是一年一次在同样的时期必定推出作品。这是非常好的事情，玩家也形成了习惯，这是成功的事迹之一。

——那么如何打开现在的局面呢？

近藤：首先，先要取回失去的信赖。值得信赖的作品就能够达到刚刚御影先生所说的15万的线，如果出现了这样的作品，再和大家一起思考下一步怎么进行。“JRPG宣言”虽然不是为此而诞生的起爆剂，但却是备受期待的。

御影：想要制作达到15万张销量水准的游戏，首先要建筑一个基盘，像Falcom一样定期发售游戏，构筑一个周期。下一个大致目标是销售30万张。上世纪90年代销量在30万张以上的RPG一年大概有3款以上。但是如今，100万张以上的两三年只出现一款；



御影良卫

Image Epoch社长，高中三年级打工时成为Koei（现Koei Tecmo Games）的程序测试员，从此开始了游戏的职业生涯。大学时代在很多公司的开发现场积累了经验，终于在2004年加入Namco Talesstudio，同年8月13日成立合资公司Image Epoch，1年后2005年6月9日公司股份有限公司化，并经营至今。创业时22岁，现年29岁。



近藤季洋

Falcom社长，1998年大学毕业同时加入Falcom。以综合职位入职，担任服务器管理等工作，后因在公司内部调查中不断提出意见而加入到开发、企划、测试、脚本等工作中。以《空之轨迹》为首本社21世纪以来的游戏基本都有参与。2007年担任社长一职。

50万张的两年只出现一次；曾经销量在30万左右的游戏如今大多在10万张以下。在这样的情况下，能够定期制作出销量在30万张以上的游戏公司在哪里，成为大家的焦点。Image Epoch所瞄准的正是这一点。1年制作3款销量30万张以上的游戏，这是我们公司未来5年的计划。为了达到这一目标首先要保持3款销量15万张以上的作品，这是我们最近必须去实现的目标。3年后能够达到3张销量30万以上的游戏，这是我们的战略部署。我认为这样才能成为一切的基础。

——想要热卖的话具体的方法是什么？

御影：仅仅从“贩卖”方面讲非常简单，宣传费用达到5亿日元的话就没问题。贩卖和宣传直接联系，要达成15万是应该的，但重要的是有没有继续下去的觉悟，即使失败了三次第四次就是胜负的关键。日本人的国民性就是喜欢“连续”，连续做下去的话，就有收回资金的可能。所以我认为有投入20亿日元的觉悟就能抓住机会。当然必须保持作品的质量。从一个小的范围渐渐扩大，简单来说我认为应该将3～4款游戏集合在一起以数年为单位综合开发。

近藤：从这一点也可以看出“连续”的重要性。“《空之轨迹》系列”是最好的例子，系列第一作《FC》是参与PSP平台制作之后的第二款移植作品，那时即使销量不是很好，也坚持广告宣传。这样到了第二作《SC》发售时《FC》的销量增长有目共睹。第一作首周销量不到5万张，如今销量已经突破20万，没有停止广告持续宣传果然是有作用的，一直打着“Yahoo满意度排名第一位”的口号也是正确的。不只是针对核心玩家，而是在一般玩家中树立一个品牌效应，优秀的品牌能够使玩家安心。零售商店看到这样的状况之后就会持续进货《FC》，在这样的情况下推出《SC》，也会使《FC》的销量增加。《SC》卖光之后，下次就会《SC》和《FC》两者同时进货，这样就会形成一个循环，《空之轨迹》也因此发展的更好。

御影：曾经看到过Falcom的宣传策划多次改变。刚参加PSP游戏开发时，在秋叶原分发广告、JR电车内也有大幅广告。那时我想“哇，真是浪费啊！”（笑）。在做市场的人看来这样做是对积极的玩家强迫接受之后网罗冷淡玩家的一种补完战术，信息完全没有传递给积极的玩家哦！突然看到感到“糟糕了！”，但是这之后近藤先生奇妙地挽回了局势，扭转了宣传不利的场面。我当时想“Falcom的近藤先生真能干啊！”也就是那时我第一次冒出了想要和近藤先生见一面的想法。

近藤：真是刺耳的一段话呢（笑）。以前一直做PC游戏，PC游戏的宣传媒体某个程度上是固定的，我对一般宣传的窍门完全不知道。所以参战PSP平台之后欠缺一个摸索的过程，只是将能做的事情不管怎样先做了，一味地前进。幸亏有御影先生、Acquire的远藤社长、日本一Software的新川社长这样的诸位和我交换情报，将自己的想法告诉我。我参考着日本一Software的做法，在使用金钱之前先使用智慧，回归最初的想法，修正了当时的宣传方案。

御影：刚刚列举的游戏公司，曾提议举办小型游戏展，可惜并不是那么容易办成的，虽然我自己什么时候都OK（笑）。

近藤：让众多游戏厂商都调节时间一起参



加，果然是很困难的事情呢。但是这样的活动能够从细小的地方引起各种各样巨大的变化也说不定。

御影：现在和玩家交流的同时自己也必须做出改变。《最后的约定物语》正是这样一点点不显眼地改善着。

近藤：与在JR电车里打广告相比，果然这样更好呢（笑）。

——*现在日式RPG在欧美果然很难热销吧？*

御影：刚刚我说的定期推出作品十分重要这一点也适用于海外市场。日本销量在15万张前后的游戏三年间定期在欧美发售的话恐怕能吸引不少欧美FANS。但是可惜的是，现在日本各公司的海外流通渠道十分分散，推出作品的时机没有战略化。现在开始如果想要JRPG在海外热销的话必须将流通发行统一到一个公司。这种情况下Image Epoch能做的只有不管怎样先制作一定数量的作品，定期持续推出，因此改变流通比什么都重要。我上个月恰好去了美国，看到JRPG（日本国内RPG中中等规模的作品）在美国的市场PS3的话大概是3～5万张左右，这好歹是个能安抚人心的数字。可是这个如果换作PSP游戏销量的话基本上不值一提。因为在欧美PSP软件的平均价格是29.9美元，也就是2800日元左右，如果不能大量卖出就无利可图（截止到2011年4月中旬）。这也之前认为必须改变北美游戏流通和制作公司之间关系的原因。

近藤：上个月末《空之轨迹FC》在北美发行，媒体和玩家的评价都相当不错。喜欢这款游戏的人毫无疑问是存在的。但是由于日本RPG自身的停滞的原因，情报被断绝了。前些日子，北美的《Game Informer》杂志来采访我，担任采访的记者完全没有玩过我们的游戏。但就是这样的他，为了在采访中产生兴趣而玩了Falcom的游戏，说："为什么之前从不知道这么有趣！"（笑）。

御影：在欧美也有不少日本的游戏。我认为在欧美每50万人中能有1人知道Falcom品牌或者Image Epoch品牌吧。假设在日本国内销售20～30万张，在北美销售20～30万张，在欧洲销售20～30万张的话，销量不是很接近100万么？如果销售将近100万张游戏的话就能渐渐制作更大的游戏，我认为这是很有发展潜力的舞台。要如何开发这个市场我很认真地考虑过，可惜的是，只凭一个公司是很难做到的。需要多个公司组合在一起，如果这个对谈能够成为组合的契机就好了啊（笑）。

——*两位如何看待以"开放世界"为代表的海外RPG呢？*

近藤：啊，这种类型的游戏在日本没有呢。日式RPG是在接受已经设定好的故事的基础上进行的，自己探索的部分和游戏文化十分剥离。与之相反，海外的游戏中自己探索的部分是主流，这样的设定对于现在的日本人还很难接受。

御影：完全同意近藤先生说的。我是在英国出生的，曾经在那边生活过一段时间，日本人的感性和海外的感性完全不同。他们认为

自己是主人公，而日本人认为第三者是主人公，他们是旁观者。同一性完全不同，两者完全不能融合。

近藤：我反而认为这样不错呢。我曾经在泰国生活过一段时间，回到日本之后被一些很奇怪的地方莫名感动。日本游戏的内在十分优秀；装置这个内在的包装设计十分优秀；甚至印刷，甚至触感都十分优秀。这些细节全部都注意到正是日本的优良所在，外人可能会想“为什么连那么细小的地方都注意到呢？”。



御影：车子也是这样呢。

近藤：车子方面尤其显著呢。说起来小心翼翼什么都注意到的日本人的独特性在制作游戏的时候是绝对不能忘记的。

——*最后想问一下两位对未来的展望。*

御影：这次是我们第一次公开接受媒体采访，今后会不会在哪里摔倒完全不知道，只有一件事可以和玩家约定，那就是“持续”。《最后的约定物语》和《黑岩射手》都会持续下去，不会终结，从今以后会渐渐制作出更多作品，每一作每一作都为了保证品质而努力。玩家请务必支持第一作的《最后的约定物语》，和Image Epoch一起开创新的历史。

近藤：我们首先会集中在PSP上，尽全力做可以做的事情。迄今为止我们公司的中心玩家都是30岁左右的人。但是《零之轨迹》开始玩家变成20岁为中心，这是我们旧的玩家流失了么？其实并不是，30岁的诸位依然支持着我们，看到这样的数据感到Falcom创造出了新的舞台。希望像Image Epoch这样掀起RPG高潮的即使竞争对手又是同伴的制作公司能够紧密地结合在一起，能够共同商讨很多事情。为了这一天的到来，首先我们要努力做好自己能够做的事情，使自己得到进化是我最想实现的。



全能的调停者 资深游戏人

Image Epoch在RPG开发方面的确有着一定的造诣，态度也很积极——重原创、做品牌，其振兴JRPG的热情值得肯定。但是，如果将目光扩大到整个JRPG产业，光靠Image Epoch这样的小公司的满腔热情显示是远远不够的，Square Enix、NBGI、甚至SCEJ等都应该起到示范作用，对产品严格把关、精雕细琢，不指望能够再现SFC、PS时代的RPG盛世，但至少别老是拿陈年冷饭出来翻炒几下忽悠人。

露露 Square Enix程序工程师

剥去很多日系大作外表光鲜的外衣后，留下的其实就是JRPG这种简单淳朴的游戏本质——这与游戏大小并无关系。JRPG作为一种这个国家独特的游戏文化所产生的独特的产物，至今仍保护守护这自己的传统。说实在话来日本做游戏后挺羡慕日本的游戏人的，这种所有制作者拼命想着彰显自己与众不同的氛围，这种卖个几万份就能回本于是就能随心所欲的环境，以及必定在发售日凌晨去排队的几十年如一日支持游戏行业的粉丝。反观国内固定模式成风，单机游戏就是卖个几十万份也才能回本的环境，反差之大真是令人扼腕痛惜。

虽然受到游戏环境变化的影响（日本本身少子化以及JRPG的主要受众的亚洲市场成长情况并不如人意），JRPG暂时走到了一个低谷，但是有这样的制作者，有这样的环境，也有这样的玩家，JRPG一定能在未来的某天以另外的方式重新彰显出自己的价值。

游人望远镜



栏目主持
酷洛洛

话说E3不久就要到了，不少厂商应该都在忙着筹备E3的行程吧。各位读者也不妨留意我们下辑送出的E3现场情报哦。现在先来看看本辑的“游人望远镜”吧。



小野义德

“《街头霸王》系列”制作人，3DS《超级街头霸王IV 3D》制作人



今天也要为去E3做准备。

5月17日



■小野义德与《铁拳》制作人原田胜宏切磋一番。

好吧，决斗！用最新的《街霸VS铁拳》ROM和《铁拳TT2》的测试版和你较量一下～

5月19日

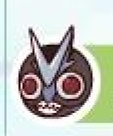


因为玩过火而被骂了ORZ，被罚去当前台小姐时发现CC2的松山洋社长，于是把他也带来了。



欢迎来到Capcom！同时为我们所做的恶作剧抱歉，呵呵。

5月25日



看来已经不少制作[illegible]做准备了，话说[illegible]野和原田两个人依然[illegible]（笑



稻船敬二

良性紧张与恶性紧张

前Capcom常务执行董事、开发统括本部长
代表作包括《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等著名游戏
从Capcom离职后成立Comcept与Intercept两个游戏工作室

公司建立有半年了。

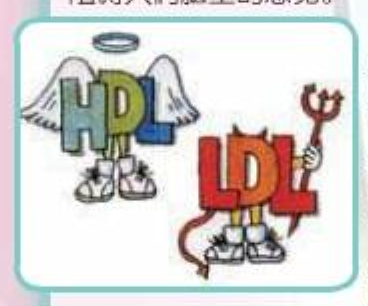
感觉也就一眨眼时间。总而言之活下来了呢。

刚建立的那一月虽然要兼顾各种事务手续和杂务，但还是做了许多新策划出来。

我觉得因为忙而想不到新东西只是个借口，因为这得由其紧张感而定。

对人有利的良性“紧张感”不仅不会削减动力，反而会促进工作的进展。

而对人不利的恶性“紧张感”是会妨碍创作，阻碍人们脑里的感觉。



举个例子，胆固醇也有分良性蛋白（HDL，高密度脂蛋白）和恶性蛋白（LDL，低密度脂蛋白）吧。

因为将至今想做的、还有没做到的东西一口气弄出来，公司创立一个月，我的创意数量已经差不多要用两只手去数了。

这些创意我大多是用名为“理念表”的自创书写格式弄出来的。

和策划书有点不一样，不是最终确定的文案。

对于作品的的贩卖方式以及宣传方针有什么新点子，就会写进去，故事方面有什么有趣的敌方就写到剧情那一部分去。重点要写出应该对策划的人说些什么，什么才是重要的地方，至于书写格式、文笔什么的规规条条都不重要。

经常看见一些对游戏很感兴趣的人，说“虽然想过策划游戏，但因为不知道策划书的书写方法，所以写不出来。”

我觉得，这种人的策划也好不到哪里去。

当年以角色设计进入Capcom时，因为策划的样书一直没给到我，所以当自己模仿前辈的格式交出策划已经是第二年的夏天了。虽然写得很乱，但自己想做的东西已经很清楚地写上去了。

制作《洛克人3》和《洛克人X》的时候，计划里其实差不多一半都是角色设计，至于地图设定、剧情以及相关什么的也是在没学习过的情况下写的。

可能会有人说那是因为熟悉了游戏制作行业才能写得出来。

但我觉得并不是这样，因为只要有干劲的话什么都可以下手做的。

当然能不能做得好是一回事，但做得好并不是必要的，把自己理念告诉别人，这谁都可以去做吧，而且事实也就只需这样。

如果理念不好，不管策划书怎么规范，也只是一团废纸。

尽管写得不好，但只要看起来有趣，后面怎么都有可能。

而以这份心态去挑战的我，在已经没有限制的现在，制作了许多的“理念表”。

当然游戏的方案比较多，不过只是这样是很难实现的，将来真正制作成游戏的话，得先做一份可以向业界宣布的东西才行。

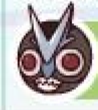
具体目前还不能说，喂喂总不能在这发表吧。

在这几年里压抑的行动力，如今可以爆发出来真的很高兴，各种创意也从脑海里涨出来。

这个理念要实现虽然还是挺困难的，但这份良性的紧张感对我而言是毫无问题的。

这辛苦制作的理念，我会把它当成自己孩子一样去爱护它的。

虽然以我的年纪要“生孩子”未免有点老，但我会努力地把孩子做出来的（笑）。



严重期待稻船离开Capcom后的游戏新作。



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”监督



正进行饭局，来猜还有谁？答案是SE的和田洋一、野村哲也以及我家的新川洋司哦。发现读者们希望《FFⅦ》能够重制、希望《王国之心3D》可以快点推出、希望制作《圣剑传说5》，在此我已向SE的两人转达了。

5月18日



今年最期待的游戏——《黑色洛城》英文版送来了。包装也很帅！虽然想立即开封试玩，但想享受日文版的我，只能等待7月7日日版的发售了。

5月20日

《FFⅦ》……[illegible]



本次评价了两款3DS和三款PSP游戏，《死或生 次元》素质优秀，虽有掉帧问题，不过界面亲和力高，收集要素和下载要素也颇为丰富。《奥丁之枪》虽由Sting联合Atlus开发，素质上却并未有显著突破，新手要入门并坚持下去需要一定的毅力。以秋叶原和脱衣战斗为卖点的《秋叶原之旅》做工不是很精致，不过场景的还原和宅向要素还算用心。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

钢铁潜水员



由游戏大师宫本茂操刀的一款潜艇模拟游戏，卖点是收录潜水艇模式、潜望镜模式以及海战模式三种玩法，让玩家可以感受到不同的潜水艇模拟体验。

一款游戏性十足的作品，三个模式虽然都是以潜水艇为题材，但卖点却是不一而足。潜水艇模式很好地模拟了操作潜水艇的感觉，相当考验操作技术；潜望镜模式模拟了用潜望镜战斗，主要用来体验3DS的体感玩法；海战模式的战棋式SLG考验玩家战术的运用，并且支持联机对战。本作美中不足的地方在于游戏内容不够丰富，潜望镜和海战模式只能算是小游戏级别，而潜水艇模式的关卡种类也过少，就算需要三种潜艇都过关一次，玩起来也没多大区别，而且还要求用三种潜艇都通关才能开启隐藏关卡实在是有点强人所难。 **7**

总分 22

项目	评价
游戏性	★★★★★
音效	★★★★☆
饱满度	★★☆☆☆

马修 3D效果做得很好，3D画面下主视点海战的身临其境感极强。第三个模式有创意但如果改成回合战略制也许会更好，有续作的话希望把两个新模式给进一步做好。



胧月 看似简陋的界面隐藏了简朴的乐趣，不同玩法的模式让人产生在玩3个游戏的感觉。不过关卡过少导致耐玩度不太高，有一种半成品的感觉。



■スティールダイバー■卡片■Nintendo■SLG■2011年5月12日■1～2人■无对应周边

死或生 次元



以众多美女角色为特点的老牌3D FTG“《死或生》系列”最新作。编年史模式可以回顾至今为止作品的剧情。打斗手感依然出众。

说到本系列就往往让人联想起高清平台，但事实证明这款作品在3DS上的画面仍然无愧于至今为止的表现。在2D模式下角色的动作顺畅柔滑，达到了60帧/秒，开启3D效果后帧数尽管降为30帧/秒，但流畅度并未大幅降低，尚在接受范围之内。本作基本上沿袭《DOA4》的系统，平衡性得到了修正，对战时也感觉不到明显的拖慢，作为联机格斗游戏实在是厚道。隐藏要素并没有什么苛刻的条件，按照正常流程多玩就能逐渐收集起来。CPU战难度适中，没有特意阻挠玩家的地方。不过3DS的方向键稍小，使得出带斜方向的招式时并不那么轻松，有些稍稍不尽人意。



总分 25

项目	评价
画面	★★★★★
音效	★★★★☆
帧数	★★★★☆

阿鲁 打起来颇具爽快感，触摸下屏出招让不擅长格斗游戏的玩家也能接触本作。不过由于3DS的十字键较小，想熟练操作需要花不少时间去习惯。 **8**

酷洛洛 编年史模式与简易出招系统，无论从故事和游戏操作都很好地迎合新玩家的要求；画面不俗、景深效果也不错，拍摄元素更充满“服务”精神。开启景深时战斗帧数明显下降让人有点遗憾。



■デッド オア アライブ ディメンションズ ■卡片■Koei Tecmo Games■FTG■2011年5月19日■1～2人■无对应周边

凉宫春日的追想



PSP平台第二款“《凉宫》系列”作品，剧情紧接剧场版《凉宫春日的消失》，玩家以阿虚为视点，在轮回的48小时内找到返回原本世界的“钥匙”。

和前作一样，本作依旧以轮回为主题，不少地方都需要先到达后期的时间段触发剧情或获得道具后才能触发前期时间段的关键剧情来推进流程或收集物品。不过在游戏中可以自由设置“次元书签”，玩家可以随时返回设置了书签的时间点，这一人性化系统可以省去不少重复游戏的时间，大大加快了游戏的进程。多结局是AVG的特色，本作更是拥有多达21个结局，不过由于可以设置书签，收集结局的难度大大降低。对话时只要选则正确的提问后就能引出关键字开启其他选项，系统比前作更简练，角色的表情也更丰富。



8

总分 **23**

轮回系统	★★★★★
结局丰富度	★★★★★
剧情	★★★★☆

半夏 本作独有的次元时间表系统使游戏进行更加轻松，“《凉宫》系列”特有的S.O.S系统得到进化，角色表情更加丰富，有趣的印章系统为略显单调的AVG增添了乐趣。 **8**

胧月 故事虽紧接《消失》，但仅仅看过TV版动画、了解其设定的玩家也能很快融入故事。系统上有不少亮点，不过游戏乐趣还是欠缺，姑且可视为《凉宫》故事的补完。 **7**

■凉宫ハルヒの追想■UMD■NBGI■AVG■2011年5月12日■1人■无对应周边

奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争



Sting公司的全新原创战棋游戏，剧本讲述了两个民族间的矛盾和仇恨，主角玫利欧手持从天而降的魔枪，率领着抵抗军在帝国掀起了革命的浪潮。

本作依然有着浓郁“Sting风格”：既拥有极具深度的系统，却又在细节上显得不够体谅玩家。以战术槽为核心的系统很有研究价值，全队一体的行动顺序极具颠覆性，惟有熟练掌握了紧急迎击、追击、支援等等战术，才能通过难关。非要说系统方面的不足，那就是在发动追击时角色竟然可以穿过任何障碍物，让游戏中精心设计的地形感荡然无存。然而游戏中的诸多设定都显得太不人性化：只能在过关后存档；出售的商品错过了就可能再也买不到；宝箱和水晶耐打无比，打完还得抢着回收；被击飞出地图的角色会强制退场等等。 **8**

总分 **23**

剧情	★★★★☆
系统	★★★★☆
难度	★★★★★

白菜 标准的Sting出品。画面与音乐都比较不错。作为一款战棋，在战略性方面也有值得一提的创新。但是繁琐的界面容易让非战棋铁杆粉丝望而却步。 **7**



胧月 相比大部分战棋游戏在系统上做到了敌我平等，格挡、反击和退场攻击的增加了战斗的变数，难度上非常带感。不过游戏的门槛依然不低，系统上一些复古的硬派设定并不讨巧。 **8**

■グングニル －魔枪の军神と英雄战争－■UMD■Atlus■S・RPG■2011年5月19日■1人■无对应周边

秋叶原之旅



本作是一款以秋叶原为舞台的原创ACT，玩家将化身为被拥有吸血鬼血统的主角，体验周旋于人类和吸血鬼两大势力之间的故事。

以秋叶原和脱衣为主题的本作在发售前引起了不少宅男们的关注，不过游戏也仅仅以秋叶原作为舞台而已，游戏中并没有出现深度宅向的内容，只是街道的店铺以实名制出现，难免令人有些失望。游戏的剧情还算不错，流程不算长，但整个流程中有非常多的选项要玩家进行选择，给人AVG要素很足的第一印象，不过大部分选项都不影响剧情的发展这点明显不如AVG。作为游戏亮点的脱衣还是比较爽快的，特别是连续脱衣时更是成就感十足，不过同屏人数多了之后游戏有很严重的拖慢，严重影响游戏心情。 **7**

总分 **23**

耐玩度	★★★★☆
自由度	★★★☆☆
剧情	★★★☆☆

酷洛洛 现代版宅风格的《侍道》，自由度极高的系统，丰富的分支，玩家的选择会影响到结局，战斗虽然略为猥琐，但也不乏新意。让人不满的是那时有时无的掉帧。 **8**

半夏 游戏中穿插的小广告都十分有趣，很好地还原了秋叶原地区的景色，脱衣乱斗的设定很有新意，可惜加入战斗的人数一多就容易卡。收集要素众多，适合多周目挑战。 **8**

■アキバズ トリップ■UMD■Acquire■A・AVG■2011年5月19日■1人■无对应周边



二之国 漆黑的魔导士

二ノ国 漆黒の魔導士

NDS ◆Level-5◆RPG◆2010年12月9日◆日版
◆1人◆4Gb◆6800日元◆对应魔法指南书

游戏时间：80小时以上

魔法指南书——毁誉参半的创意

要评价《二之国》，就不能不从其同捆的魔法指南书——《魔法大师》说起。在游戏的限定版中附赠画集、别册的形式玩家们早已习以为常，但像《二之国》这样普通版就直接同捆一本厚达352页的指南书、售价高达6800日元的销售形式却着实不多见。《魔法大师》并非普通意义上的说明书，它与游戏本身的内容紧密相连，若是没有这本指南书，玩家在游戏的世界中甚至会寸步难行——把游戏创意和反盗版结合在一起，实在是让人对Level-5的想法叫好。然而此举却也同样带来了一些弊端：首先，高额的成本让本作的售价在NDS软件群中如同鹤立鸡群，早已习惯5000日元左右价位的NDS玩家在面对本作时表现出犹豫和迟疑也是在所难免的；其次，游戏时需要携带如此厚重的指南书，这本身就与掌机游戏机所强调的便携性相互矛盾，“随时随地、方便快捷地游戏”可以说是掌机游戏相较于家用机游戏的最大优势，笨重的指南书让《二之国》作为NDS游戏的便携性荡然无存；另外，本作在系统方面的设定问题也间接导致了指南书遭到玩家们的白眼，游戏中在首次使用某种魔法时要求玩家对着指南书亲笔画出符文，一次两次还倒罢了，同样的符文在游戏中往往需要绘制多次，从菜单中直接调出魔法的方式经常不可行（提取心之碎片的符文ハートピース最为典型），而一旦中了“忘却陷阱”，消失的符文还需要重新绘制……种种不够人性化的设定看似在强调魔法指南书的重要性，实际上却适得其反。

不过个人以为魔法指南书还是功大于过的，因为本作的最大乐趣恰恰是在于游戏和指南书相互之间的联动。除了贯穿始终的魔法符文外，游戏中的众多隐藏要素都需要利用魔法指南书：遍布于世界各地的100个隐藏道具、梦境世界的种种谜题、魔法大战研究家的提问、海贼基地迷宫的结构等等。制作方甚至独创了一种阿斯特拉姆文字，虽然只是对日文假名进行替换，并没有



全新的语法结构，但这种做法无疑为游戏中那童话般的世界营造了良好的氛围。通过从书中寻找到的点滴线索，解答游戏中的谜题，其乐趣和代入感也是一般谜题所无法比拟的。本作的标题在游戏中意指小镇“霍特罗伊特”所在的世界，以及与它紧密相关、相互影响的平行世界“二之国”。实际上魔法指南书也把游戏世界和玩家所处的现实世界联系在了一起，这又是“二之国”的另一重含义。

超一流的音画、虎头蛇尾的剧本

“久石让+吉卜力”，相信熟悉宫崎骏动画作品的玩家都深深明白，当这两个名字联系在一起时所能迸发出的巨大魔力。虽然本作并没有宫崎骏大师加盟，但高素质的动画从游戏一开始就把玩家带入了游戏的世界中，去切身感受故事中角色们的喜与悲。与动画相辅相成的配乐时而轻松欢快、时而催人泪下、时而宛转悠扬、时而磅礴大气……音乐与画面间的配合天衣无缝，如此出众的音画效果也让游戏的容量达到了NDS卡带所能承受的极限。

在游戏公布伊始，除了“久石让+吉卜力”的噱头外，本作的世界观和剧情本身也是吸引玩家的一大因素：痛失慈母的少年闭锁心扉，纯净的泪水却解除了手中人偶的诅咒，少年得以踏入神秘的国度，去探寻救回母亲的方法……这本该是一个围绕着亲情、友情的童话故事，然而遗憾的是本作的剧本却是典型的高开低走，在开篇极具渲染力的情节过后整体表现就一直波澜不惊，原本所强调的两个世界间的相互联系和影响，也没能在游戏中很好地利用到。中期缺乏张力、平淡如水的剧情也导致在后期高潮部分来临时显得不温不火，当幕后的黑手——黑暗魔导士加波的真实身分被揭穿时，并没能带给玩家应有的震撼，最终的结局也是毫不免俗地随了大流、缺乏亮点。剧本的整体给人以虎头蛇尾之感，反倒是剧情中的几个伏笔设置得还算比较有意思，白衣贵妇人和骑士三人组的真实身分要在通关后和下载任务中才能揭开，而且绝对出乎玩家的意料。



围绕心之战士的系统仍欠火候

作为系统核心的心之战士说白了就是玩家们早已熟悉的“捉宠”，该类型的游戏中早已有《PM》和《DQM》两大系列作为旗帜，各个方面都有值得借鉴和学习之处，然而《二之国》却没能做到“取其精华、弃其糟粕”。独特的心之战士箱子没能起到应有的互动作用，反倒是成为了累赘，玩家在过了新鲜劲后很容易便会把其遗忘；号称三百余种的心之战士外形变化太少，从初始形态到二次进化形态，只有颜色和稍许细节上的不同，不能像同类游戏能在怪物进化时带给玩家兴奋和激动感；心之战士的特技种类偏少，且大部分是先天就决定了的，能够利用糖果后天学习的技能过少，也直接导致了战术变化上的匮乏；而且本作在战斗时所强调的站位，在联机对战时的意义几乎可以忽略不计；养成和对战方面缺乏深度，再加上游戏的支线任务较为模式化，纵使辅以时下流行的追加下载内容，也很难令本作的“生命力”达到《PM》和《DQM》那般的水准。诚然本作中有一些颇具创意的设定，但想要跻身一线大作，《二之国》在系统方面要走的路还很长。



结语 其实本作的整体素质算得上佳作，在销量方面也绝不难堪，成功突破50万大关的成绩足以让众多厂商眼红。但实际上对于Level-5而言，首周出货60万实际销量17万的巨大落差就已经给了他们当头一棒，PS3版《白色圣灰的女王》迟迟没有确定发售日就足以说明问题，然而这对于Level-5而言却未尝不是一件好事。在当前日本游戏厂商普遍萎靡的局势下，Level-5一直过得算是顺风顺水，一盆冷水适时地泼在头上，不但能令其冷静地审视自己，也能给尚在“襁褓”中的作品重新定位。



文 胧月 美编 咕噜

大家好，从本辑开始，新兴掌机3DS的专门栏目正式在《掌机王SP》上开张了。本栏目会集中当期3DS的相关信息和评测，并提示该掌机的一些小技巧。另外需要声明的是，“三次元空间”的开办绝无轻视NDS和PSP玩家之意，鉴于这款新掌机发售不久，由于多方面原因，在国内的普及度还不高，因此将它的相关情报汇集到这个栏目中，方便今后想购买次世代掌机的玩家。

3DS Sound功能介绍

3DS是一款配备了众多内置软件的掌机，即使玩家不插入游戏卡片，也能体验到3DS本体各种功能带来的乐趣。不少玩家对于内置软件的使用方法尚不完全明了，这次就挑选出其中的“3DS Sound”介绍给大家。

打开3DS的电源，主菜单上的五线谱音符图标即为3DS Sound，日文名“ニンテンド-3DS サウンド”，录音和歌曲播放是其最主要的功能。

录音的玩法

使用本体内置的麦克风，可一次录下最长10秒的外界声音。录下的声音可通过内置软件功能修改其速度和音调、逆向播放、改变语音的音质等，大家试着把自己或朋友的声音变得像机器人一般毫无情感，或变得沙哑低沉、尖锐高亢，是不是很有乐趣呢？玩家既可以用它炒热聚会的气氛，也能把特殊的日子以声音的形式记录下来，留作日后回忆。



运行软件后选择“マイクで录音して游ぶ”，进入录音界面。录音的存储栏一共有10个，每栏又有18个录音格，即玩家一共可录下180段10秒以内的声音。点击下屏的“录音する”后，会出现我们在录音机上经常看到的圆形录音钮图案，点击该图案正式开始录音。画面上提示“录音しています”时，按下屏幕上的方形图案或等进度线走到10秒终点时，录音中断，此时玩家可选择“OK”将之前录下的声音保存下来，如果对录音不满意，按“キャンセル”图标取消掉即可。



2 使用声音变化功能

选择一段录好的音频并点击“游ぶ”钮，可对本段音频进行各种编辑。左边的图是改变音频高低和速度的界面，左右调整声速的快慢，上下调整音调的高低。如果玩家对编辑过的声音还算满意，可选择“上书き”将原音频覆盖。想保留原音频的话，就先行备份一下吧。



歌曲的播放

往SD卡里拷贝进音乐文件，便可随时用3DS来播放音乐了。3DS的音源效果比起NDS进步不少，并不比PSP逊色，各位玩家敬请放心。支持的格式除了ACC外，还有大众格式MP3，使用很方便。此外3DS还拥有音频记忆功能，玩家上次播放的歌曲因为关机等原因中断后，下次开机时可直接从中断处继续聆听。

1 拷贝曲目

玩家可以自由建立文件夹，把歌曲按“情歌”、“游戏音乐”、“卡拉OK”等类别分开。具体支持的格式有以.m4a、.mp4、.3gp结尾的ACC文件和.mp3结尾的MP3文件，支持比特率为16kbps～320kbps，频率32kHz～48kHz之间，注意写有版权保护的音频无法用3DS播放。

2 播放歌曲

音乐播放时的界面丰富多彩，不仅如此，玩家也可以像编辑录音一样，对歌曲的快慢高低乃至音质进行调整。



◀随着音乐节奏不断变化的播放界面，可以通过下屏操作切换界面的种类。



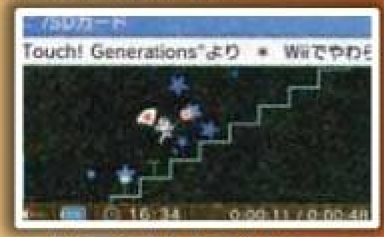
▲经典的任天堂FC竞速名作也可以成为播放的界面哦！

ラジオ　カラオケ　エコー　8ビット　もどる

▶以8位音源的风格播放歌曲，怀旧感油然而生。

播放过程中按下L和R键的话……

播放歌曲时，按L、R键可发出打击乐器的声音，不仅如此，播放界面上的角色有时还会根据L、R键的输入做出反应动作，还没发现这个秘密的3DS玩家赶快去试试吧！



▲按L可让小人左手拿物品，R为右手拿物品，也可以双管齐下。

3 邂逅通信

开启邂逅通信（すれちがい通信）功能，带着3DS走在街上，就能检查一下邂逅到的其他3DS玩家喜欢哪些歌曲了。使用“すれちがい相性诊断”，系统会根据SD卡中存放的歌曲曲风来诊断玩家与邂逅之人在音乐上的契合程度；“すれちがいヒットチャート”功能可统计出玩家邂逅的人群里歌曲的人气排名，显示出的排名最高曲目，说明其存在于很多人的SD卡里，如果你还没听过，就赶紧去追一追潮流啦！

すれちがい相性診断　すれちがいヒットチャート　すれちがい通信　ON　もどる

▲轻松找出喜欢同类音乐的玩家。

すれちがいヒットチャート　ルイージマンション　Nintendo　Nintendo Sound Selecti...

流行曲目一目了然

瑞贝卡的EX服装是白色女仆？《生化危机 佣兵 3D》纪念活动召开

5月26日，Capcom举办了将于6月2日发售的3DS新作《生化危机 佣兵 3D》的相关纪念活动。当玩家看到本文时，游戏或许已经发售了。本作除了对应裸眼3D外，还能利用3DS的通信功能通过局域网或互联网协力游戏，除此之外还收录了《生化危机 启示录》的试玩版，生化迷不要错过。

本作出品人川田将央介绍了游戏的诸多特点，包括角色、动作要素等等，并表示本作并不彰显恐怖，而是以纯粹的动作游戏为目标制作的。此外会场上还公布了女性角色瑞贝卡的EX特殊服装——白色的短裙女仆装，长腿白丝很具诱惑力。

在活动的游戏演示部分，副出品人竹中司向关卡4-1发起挑战，得分为34900，B级评价，看来制作人也不见得是高手。之后萩原制作人提议只要有人能超越竹中的分数便赠送游戏，前来现场演出的女子乐队Aldious两名成员协力创下23万7500点的高分、SS级评价，成功获得了尚未公开发售的《生化危机 佣兵 3D》。


■两名女玩家的得分。

▲前往现场参加活动的媒体之间也举行了对抗比赛，前三能获得游戏软件、iPad2和HUMMER自行车的奖励。



■瑞贝卡的女仆造型。



■系列15周年纪念商品。

简易FAQ

Q.3DS和NDS家族的软件互换性是？

A.3DS的游戏仅可以在3DS上运行。NDS/NDSL/NDSi/NDSi LL的正版游戏均可在3DS上运行，不过不对应3D立体显示。

Q.上下屏都能立体显示吗？

A.只有上屏可以。

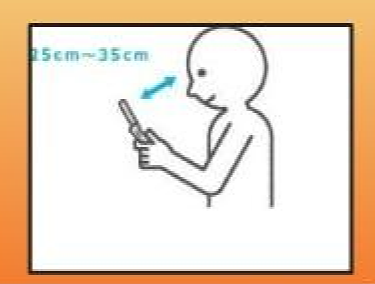
Q.竖着拿机器也能看到立体画面吗？

A.不行，因为3DS的立体成像是利用左眼和右眼的视觉差，因此当屏幕竖立时就破坏了该原理。

Q.适合玩3DS的角度和距离是？

A.如图。保持屏幕与玩家的面孔平行，将机器放在前方25～35cm的距离，最容易看到良好的成像效果。





Q.上屏贴膜会影响画面的立体效果吗？

A.一些质量较差的贴膜有可能削弱立体效果，玩家最好购买不会影响显示效果的官方认证产品。



罪恶都市、车神再临！

车神 变节者

Driver Renegade

◆Ubisoft◆RAC◆预定2011年8月30日◆美版

《车神》并非传统的赛车游戏，该系列的以往作品中融入了动作、驾驶、第三人称射击等众多内容，令游戏充满了火爆刺激的元素。如今系列最新作将于今年夏天在次世代家用机和掌机平台同时发售。

《变节者》的剧情发生在2代和3代之间，在经历了多年秘密打击暴力的工作之后，主角John Tanner决定不再依靠法律、而是通过自己的双手惩治罪恶。如今的纽约城充满了腐败与犯罪，没有了警徽束缚的Tanner成为了“变节者”，他将以自己的方式干掉5名首脑、把恶势力连根拔起。而他最为信赖的武器，就是他的爱车。



▲本作的过场画面具有浓厚的美式漫画风格。

除了主线剧情外，本作还将包括100余个任务，有超过50种的车型可供玩家收藏到车库中。包括时间竞速、公路战争在内的7种挑战模式也值得玩家反复挑战。（文：苍穹）

把3D空间压缩成2D平面吧！

光环视频收录 POCKET HALO

压缩空间 3D

Crush 3D

◆SEGA◆PUZ◆预定2011年9月6日◆美版

《压缩空间》是由英国公司Kuju Entertainment旗下的Zoë Mode工作室所开发的平台解谜类游戏，该作曾于2007年登陆PSP平台，以独具匠心的创意和玩法受到了玩家的好评。游戏本身就非常强调2D和3D的视角转换，如今《压缩空间》将转战3DS平台，带给玩家更进一步的空间体验。

玩家需要控制催眠状态下的主角丹尼，在奇妙的实验装置内展开探索，以找到自己失眠的症结所在。当丹尼在3D的场景中移动受阻时，玩家就要积极转换视角进行观察。发动“压缩”能力后，3D的场景将不再具有纵深，而是会全部挤压到一起变成2D的平面。利用这个能力创造通路，并最终到达终点便是游戏的主题。3DS版会增加全新的场景、角色，以及友好的提示系统，便于玩家体验本作的乐趣。（文：苍穹）



▲相信游戏的3D场景在3DS的机能下会更加出色。

Q.3D画面会影响视力吗?

A.这是很多人关心的问题，不少人在试玩了3DS后表示无法看到立体画面，或能看到立体画面但感到眼睛酸胀、头疼等。对此问题，任天堂官方也给出了较为详细的解释。

3DS是利用左右眼看到不同画面来体现立体感的，但根据玩家个人的不同情况，可能会出现无法看到立体画面的人。比如左右眼视力相差较大时，便很难甚至完全不能看到立体画面。如果在游玩3DS的过程中出现了不良反应，官方奉劝玩家立刻停止游戏，或调节机身右侧的3D景深滑钮，降低3D的显示程度。当人精神疲惫或身体不适时，最好不要玩3DS。另外，6岁以下的孩子长时间观看3D画面会对眼睛造成负面影响，请切换回2D模式游戏。

Q.网页浏览器何时开放使用?

A.2011年6月7日任天堂会发布3DS的更新补丁，届时便可使用了。

Q.日版3DS可以玩其他地区发售的游戏软件吗?

A.不能。3DS是锁区的，各地区的3DS只能运行本地发售的官方软件。

新的恋情开始了！
3DS《深爱》新作详情正式公开

以《心跳回忆》打响恋爱游戏品牌的Konami，在NDS平台再度开创出原创纯爱类AVG“《深爱》系列”。虽然从销量上看，本作尚不足以迈入一线大作之列，不过其引发的社会现象与连带效应不容忽视。作为厂商当前在3DS平台上最重要的一张牌，“深爱3D计划”从3DS宣布初期就高调公布，却期期艾艾地拖延将近一年，才放出具体消息。打消诸多猜测，让我们看看本作的官方情报吧。

文 胧月 美编 澄香

新·深爱		
NEWラブプラス		
Konami	AVG	预定2011年秋
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

3DS

NEW LOVEPLUS
ラブプラス

体验完满恋爱生活的“《深爱》系列”

“《深爱》系列”每一作的主题都不变，玩家要与游戏中的3名女生交往，经由普通朋友慢慢发展为恋人，从此体验甜蜜的虚拟恋爱生活。当你和“她”正式成为恋人后，就能进行实时的同步连动，比如事先订好约会、不同时令的旅游等等，享受拟真的恋情。



深爱+

名残惜しい？
ふふ、また今度ね。

与可爱的女朋友度过每一天

◀以触控笔和麦克风跟女友亲密交流，发生各种温馨小事件。

你的三名准女友已经快成大众情人了！



全新的“她”

可爱的女朋友们在3DS上更加美丽

尽管加入新角色的流言风传许久，但3DS版本作的女主人公依然是我们熟悉的爱花、凛子和宁宁。这次人设画师为她们绘制了十羽野高校春秋两季的新制服，胸前的丝带结和无领毛衣都很可爱。

全新的生活
活用3DS机能的全新要素



平台转移到机能更高的3DS后，除了画面上的必然进化外，系统也针对3DS机能进行了补充。前两作因为实际画面的大量马赛克遭人诟病，本作画面变得更加精细，女友们的姿态也更具美感、更加可爱了。她们表情上的喜怒哀乐表现得更加真实，即便是玩过前作的老玩家也毫无疑问地会再次沦陷。



《新・深爱》对应横纵两种游戏方式

系列前两作均只能竖立NDS机身方能游戏，而玩家在游玩本作时，将机身竖拿、横置均可。不过鉴于3DS的裸眼成像原理，竖立机身时无法看到3D画面。想看到立体的女友，就以标准手势握住3DS，并把3D景深滑钮打开吧！



表情更丰富！

赠送各种饰品，妆扮出符合自己审美的女友吧！

戴上玩家赠送的首饰

女友们佩戴的道具种类大幅增加，玩家赠送的礼物如果是饰品，她们更会佩戴给玩家看，比如戒指就会戴在左手无名指上，表示接受了玩家的爱意——多么懂事的贴心小天使啊！（老泪纵横）



描绘更真实的日常生活



可以和女友一起蹬自行车上学

上学放学时，女友有的会骑自行车、有的会挎上书包步行，而本作的舞台是个天气多变的城市，下雨时更有可能一起打伞回家。注意不同女友的包包挂饰也有所区别哦。

新功能 女友之间的感情联络

玩家们进行通信游戏时，双方的女朋友之间也会提升亲密度。变得亲密的两名女生会一起出门郊游，并给玩家发送照片彩信，此外还会发生一些令人惊喜的事件……



独占女友



新功能 男友锁定

利用3DS的摄像头功能，女友可以辨别屏幕前的是不是机主本人。如果是男友以外的人在玩，她会询问“您是哪位？”，并以陌生人的姿态与其谈话。与女友间的恩爱生活，只属于玩家一个人！

新功能 女友介绍

这是把游戏中的女友介绍给现实朋友的新系统，女友能记住人的名字和相貌，把自己的朋友、亲属以及恋人介绍给她，让他们融洽相处。话说回来，是谁想出“把现实的恋人介绍给游戏女友”的馊点子来着……

搭载惊人的新功能

该模式可以通过倾斜机身来多角度地观察女友，这里并非简单的一问一答，要以交谈形式炒热气氛，其中还会出现女友猜测玩家朋友的血型等特殊事件发生。

《新·深爱》制作人访谈

内田明理（左） 高级制作人

“《深爱》系列”作品的生父。作为系列整体的制作人与监修，与石原一起制作本作。

石原明广（右） 制作人

从第1作就开始担当游戏的制作人。本作直接负责的游戏系统平衡调整。



完全重新制作的新作

——前作的名称是《深爱+》，而本作则是《新·深爱》。“新”的意思是什么呢？

内田明理（以下简称内田）： 由于平台变为了3DS，因此将作品完全重新制作了。《深爱+》是《深爱》的强化版，而本作则是完全重新制作的新作。因为是全新的作品，所以既非《2》也并不是《++》，选用了《新·深爱》作为名称。借着重新制作的契机，强化了大受好评的部分，以挖尽3DS硬件机能的势头，追加了3DS独有的要素。

——女友们的插画也是全新的，看起来更可爱了呢。

内田： 虽然是完全的新作，但我们故意保留了角色。我们希望爱花、凛子与宁宁能更加广为人知，而已经成为她们男友的玩家也能够再次爱上她们，让关系变得更加恩爱。由于新作也是她们三人作为女友，老玩家也许会以为这是《深爱+》的续作，因此特意将插画重新绘制了。

石原明广（以下简称石原）： 第1作的插画初次公开时也被说成“角色看起来好生硬”。但是当玩家们看到动画中动起来的女友们时也情不自禁发出了“好可爱！”的赞叹声。虽然现在还没有完成，但我们致力于让本作的女友们不止在动画中，就算静止画面中也能表现得特别可爱。现在以3D建模让女孩子动起来的游戏有很多，但我们希望《新·深爱》在其中能够抓住玩家的目光。

内田： 我们认为这次已经做到了让平时不玩游戏的人也觉得角色很可爱的地步。增加了表情的种类，让女友的存在感更加向真实靠拢。这一点也许不看演示动画会比较不好理解，所以近期我们会尽量争取放出游戏体验画面。

——光是重新制作的分量就不少啊。

内田： 玩家们最喜欢的果然还是自己的女友呢。如果在《新·深爱》继承存档后发现女友的样子变了会很伤心的吧，所以我们让发型与服装保持原样重新制作后继续登场了。

石原： 另外发型还有一点小秘密，如果大家在游玩时能够发现就好了。因为是玩得不多就无法发现的小细节，如果大家都没注意到的话，日后我会找个时间公布的。

3DS上的初次尝试满载

——在已公开的情报中已经提到过了，本作用到了许多3DS的机能呢。

石原： 除了这次公开的以外，还有很多让玩家们震惊的新系统。由于这是第一次制作3DS的游戏，因此有很多新的尝试，跟任天堂也是保持着二人三脚的协力方式。

——男友锁定功能真是令人开心啊。

内田： 由于3DS拥有高性能的脸部识别功能，因此就搭载上去了。我想以前一定发生过不少“把《深爱》放在桌子上，结果让其他人玩了……”这类悲剧，以后除了玩家本人以外，其他人就没法与该玩家的女友约会了。

另外，男友锁定功能也是可以关闭的。

石原： 就算我取下眼镜，戴上帽子也能认出我来呢。因此即使改变发型、剃掉胡子应该也是不要紧的。这个功能原本只是在聊天的时候内田说的玩笑话，不知不觉就升级为系统了（笑）。

内田： 像这种来自聊天与玩笑的点子，从以前开始就意外地络绎不绝呢（笑）。

——原来如此（笑）。女友介绍功能则是有着智能手机的小程序般的魅力呢。

内田： 到前作为止，在不少玩家之间有着“介绍我的女友给你认识”的游戏方式。这就是基于这个游戏方式开发的功能。

石原： 到前作为止明明没有搭载该功能，却有不少玩家向自己的朋友推广了这种游戏方式。在感到高兴的反面，也有抱歉的感觉。通过女友介绍功能，今后能够更加轻松地向朋友介绍自己的女友了。

——这个功能真的很厉害啊。

内田： 非常厉害哦（笑）。加入了很多介绍真实的女友时经常出现的场景发展。女友会与玩家进行从“初次见面”到“长得很像某某艺人啊”这样的交流。而且，女友能够记住遇到过的人的脸，第2次见面时就会说“某某好久不见了啊”。如果长时间没有见面，女友也会向玩家问起“说起来某某最近怎么样了？”

石原： 搭话非常自然，而不可思议的小展开我们也准备了一些。在旁观看的人会觉得“这是怎么办到的啊？”从而对内容开始产生兴趣。

内田： 而且在介绍女友之前，还可以让女友先记住朋友的情报。如果女友事先得知了朋友的情报的话，实际介绍时有可能就会说出“跟某某形容的感觉不太一样呢。”这样的话。

石原： 我们也有考虑给女友介绍功能加入给玩家的双亲介绍的部分哦。

——这得需要多大的勇气啊（笑）。

内田： 大概跟介绍真实的女友需要同等的勇气吧（笑）。

——从某种意义上来说也许比之更甚呢（笑）。另外，女友之间会进展为好友的系统也很惊人……

石原： 跟之前的女友介绍一样，我们想要把现实中有可能发生的情况加入游戏系统。这些事件的发生，会让人更加直观地感受到真实感。同时这也是玩家之间进行交流的一种新的方法与理由。《深爱+》中加入的当地深爱功能虽然也让玩家间取得了交流，但同时也有在远方无法邂逅任何人，最终只能寂寞地一个人玩的声音出现。虽然这款作品基本上是单人游戏，但是完全不和人交流的话还是会感到寂寞的。因此《新·深爱》中将会搭载不少与他人进行交流互动的机能，无论对方玩不玩游戏，无论对方距离是近是远都没有关系。请大家期待吧。

可以继承存档！

——对于前作游玩时间长的玩家来说，存档能否继承是很关键的呢。

内田： 当然能够继承了！只是3DS继承NDS存档的方式无法采用和《深爱+》同样的方法。这方面的问题正在与任天堂进行协商解决中。

石原： 《深爱》的存档就是与女友的回忆啊，不可能将其抛弃的。因此虽然不知道最终会采用怎样的方法，但我们在此承诺，存档是绝对可以继承的。另外我们也有在考虑继承存档的奖励。

——原来如此。那么最后请向等待着本作发售的FANS说几句话吧。

石原： 虽然是系列第3作，但我们仍然保持着制作第1作时的心情与干劲。能够继承存档，不会让玩家至今为止的努力付诸东流。这次将会准备丰厚的继承奖励，到本作发售为止，如果有好好游玩前两作的话，一定会有好事发生的。请期待后续报道吧！

内田： 如果能够让玩家们重新爱上自己的女友就好了。还没有玩过本系列的玩家们，也请来见见更加可爱的女友吧！



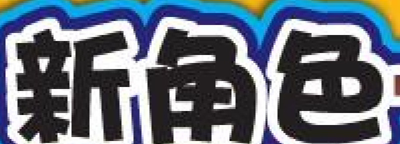
文 阿鲁 美编 咕噜

イナズマイレブンGO ゴー

随着相关动画的热播，《雷电十一人 GO》的游戏也放出了大量的情报，这次前线中将为大家带来新角色的介绍，以及由剑城京介带领的“黑之骑士团”的相关情报，一起往下看吧！

雷电十一人 GO		
イナズマイレブン GO		
Level-5	RPG	发售日未定
日版	人数未定	售价未定
对应周边未定		

相关报道 Vol.155 P38



新角色——黑之骑士团

稻叶夏树

左右眼颜色不一样的小个子，犀利的前锋。

铁雄田政志

有着高个子及坚固的体型，总是摆出一副很酷的表情守护着黑之骑士团的球门。

贵崎勇二

长头发挡住眼睛的谜之男子，修长的身材是否有利于进攻呢？

终于明确了剑城的能力 化身！

使出强力的射门！

剑城拥有被成为“化身使”的能力，这与迄今为止的必杀技有什么不同之处呢？

▲身穿厚重铠甲的骑士作为化身登场，使出了强有力的射门。这就是剑城的能力吗？还是说……

■化身比元堂的“魔神”在细节上更为真实。

和“魔神”非常相似？

为击溃雷门中学足球部而来的黑之骑士团！

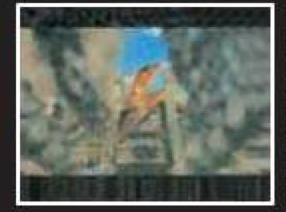
骑士团的秘密1 为执行第五部门的命令来打倒雷门中学

黑之骑士团隶属于被称为第五部门的足球管理组织，受命前来打倒雷门中学足球部。

强敌袭来已经是系列的固定剧情了！

至今为止，已经和不知道多少强敌对抗过了。





◀学校曾被外星人学园的人破坏……

▲被帝国学院狂灌20个球……

骑士团的秘密 惊人的实力！

拥有惊人才能的剑城，孤身击败了雷门中学足球部的对手。



仅靠剑城一人……

◀抱着“打倒足球部”的想法，孤身一人的剑城击败了雷门足球部。



伊势屋实

金发和额头的痔为主要特征的小个子中锋，利用快速的动作支配中场。

剑城京介

黑之骑士团的领队，有很强的实力，但是憎恨足球。

骑士团的秘密 标志是闪电？

注意看黑之骑士团的服装，从左肩到腰部是一个巨大的闪电，黑色的队服加上闪闪发光的闪电非常帅气。



◀天马一行人的队服胸部位置印有闪电标志。

10年后的雷门足球部 成员陆续登场！

之前已经介绍过雷门足球部主力队伍的部分成员了，这次将剩下的一部分角色补完。



第二阵容也存在！

作为名校的雷门中学足球部有着非常多的部员，因此存在第二阵容的队伍，其中也有不少有个性的成员。

天城大地
不喜欢拐弯抹角，动不动就打架，三年级学生。

虻山保
大体型的守门员，这种体型不会妨碍行动吗？

一乃七助
有着蓝色眼睛的少年，第二阵容的队长。

青山俊介
瘦小的体型给人感觉很无力，难道速度很优秀？

吉良周吾
竖立的头发以及带攻击性的表情，很有前锋的感觉。

前锋太少？第11人的资料目前不明……

现在已明确的10人中，只有仓间典人一人是前锋，作为顶尖级队伍，到底是让天马成为前锋还是说第11名队员是前锋呢？也许和系列作品一样，在途中收到新成员的可能性较大。

3代中的两人也在雷门中学里！

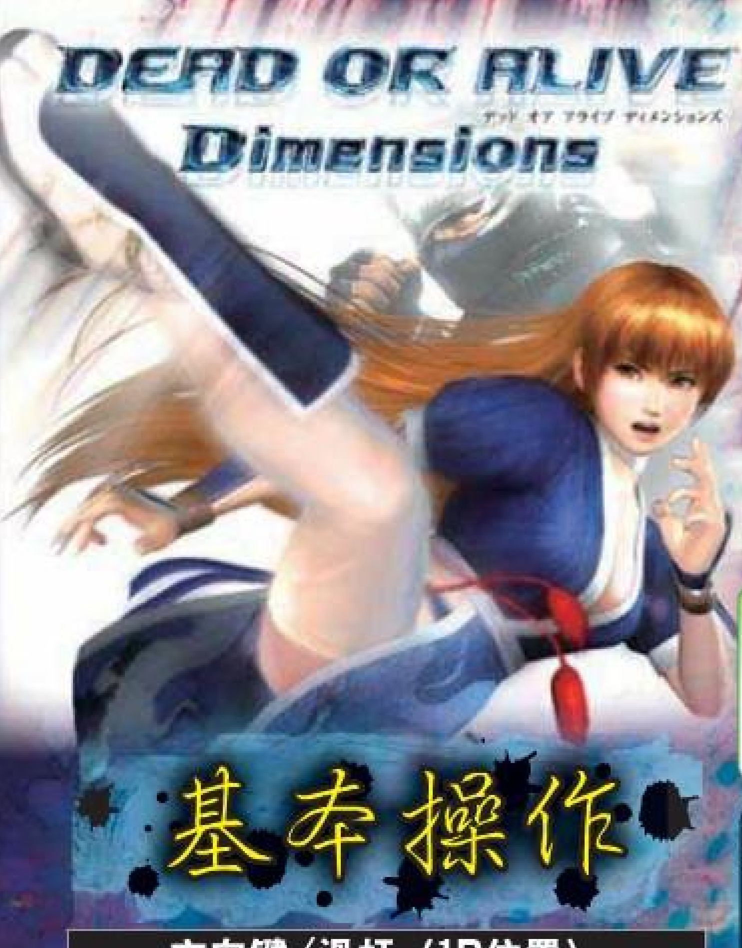
熟悉的两人作为雷门中学的监督和顾问登场，期待其他系列以前作品中的角色出现。

足球部监督
久远道也

▲曾作为监督带领日本队夺取世界第一的宝座，如今的身分是雷门中学的足球监督。

足球部顾问
音无春奈

▲原雷门中学的其中一名经理，如今是雷门中学的足球顾问。



作为一个没有Xbox与X360的FTG爱好者，感觉格斗类型的“《DOA》系列”似乎已经远去了好久好久。这个系列一直走的是优质画面路线，而任天堂的掌机向来并非以机能见长，相信大多数玩家就连做梦也没有想到今天它会推出在任天堂的掌机平台上。就让我们来看看这款好久不见的格斗游戏是否还保持着一贯的神髓吧。

文 白菜　美编 Juxi

光环视频收录 POCKET HALO

死或生 次元

デッド オア アライブ ディメンションズ

Koei Tecmo Games	FTG	2011年5月19日
日版	1～2人	6090日元
无对应周边		

3DS

基本操作

方向键/滑杆（1P位置）	
操作	效果
↑/↓	侧移动
→	前进
→→	冲刺
←	防御
←←	急退
↙	蹲防御
↘↘	蹲冲刺

按键	
操作	效果
X	拳打（P）
Y	防御（H）
A	脚踢（K）
B	投技（T/P+H）
X+Y	投技（T/P+H）
L	重拳（P+K）
X+A	重拳（P+K）
R	重脚（H+K）
Y+A	重脚（H+K）
←Y	中段返技
↖Y	上段返技
↙Y	下段返技

攻防解说

“《DOA》系列”只有三个攻击按键，P、K和H，分别代表拳、脚和防御。投技的指令是P+H，但是为了照顾家用机手柄，因此专门设计出了T键作为投技。重拳的P+K与重脚的H+K也是同理，虽然不至于重新增加按键，但也做出了热键的设计。

自由移动

按住↓/↑/↖/↗任中一个方向，就会进入自由移动状态。此时只要保持一直输入方向，角色就能在场地上一直保持移动。输入方向键以外的指令则会终止该状态。

攻击



攻击的段位分为上中下三种：上段攻击发生快，但是无法命中下蹲的对手；中段攻击发生速度稍慢，但是可以打破对手的蹲防御；下段攻击可以打破对手的站立防御，但会被对手的跳攻击反制。最后还有一种特殊的强上段攻击，发生速度稍慢于上段攻击，但是对手无法防御。

防御



防御可以拉住←/↙或按住H键。对上、中段攻击选用站立防御，对下段攻击选用蹲防御。另外，上段攻击也可以通过下蹲或蹲冲刺来回避。

投技

在靠近对手的时候，按T/P+H就能使出投技。投技可以破坏对手的防御。

投技分为通常投与下段投。通常投只能抓取站立姿势的对手，下段投只能抓取蹲姿势的对手。在输入投技的同时，方向键带上特殊的指令，则可以使出效果不同的通常投，一般来说会有增加伤害的效果。

另外根据角色的区别，有些角色能够使用复数指令组成的派生投。游戏中这种投技是威力最大的，但只有这种投技能够进行拆解。方法是在对手每次输入派生指令的瞬间按下T/P+H。例如三段指令的派生投，在一、二段投和二、三段投之间各有一次解投的机会。



另外注意投技对上打击技时，即使投技的判定先发生，但只要对手出招了，就会被打成大破招状态。

返技



配合对手的攻击段位与时机，恰到好处地输入返技指令的话，就能化解对手的攻击并自动予以反击。

上段返技对应上段攻击，以此类推。

倒地追击



将对手击倒在地时，可以进行倒地追击。倒地追击分为大小两种。大追击指令为↑+P+K，伤害较高，但准备时间比较长。小追击指令为↓+P/K，根据角色而定，伤害低，但发生速度快。

起身

角色倒地前的瞬间，按下H会进行起身的行动。而按下K则会进行起身攻击。当然有的角色也会拥有特殊的起身攻击方式。

直接起身	H
侧滚起身	↑+H/↓+H
前滚起身	→+H
后滚起身	←+H
起身上段踢	↑+K
起身中段踢	K
起身下段踢	↓+K



受身

当角色被扣至地面的瞬间，按下P/K/H中任意一键就能进行防止倒地的受身行动。当然有些招式是无法进行受身的。

受创状态

破招

与对手出同样属性的招式（打击技、投技），并先击中对手时，就会产生破招状态，画面上会显示“COUNTER”的字样。命中的招式会造成约等于正常1.5倍的伤害。另外打击技对上投技，或是投技对上返技，则会造成伤害加成更高的大破招状态。



会心一击

以特定的打击招式命中对手，就会产生会心一击。此时画面上会显示"CRITICAL HIT"字样，对手会进入一种踉跄状态，该状态下不接受返技以外的任何行动。踉跄状态经过一定时间会自动恢复，又或是在状态中受到特定的攻击就会解除。该状态下连打方向键可以加快恢复的速度。另外踉跄状态下不会遭受投技的攻击。



对战核心思路：三择

仔细看了上面说明的话，应该不难总结出，游戏的核心就是打击、投与返技的三择。打击>投>返技>打击。打击技无视发生时间完克投技并增加伤害；投技抓住返技则造成大破招，威力翻1.5倍（派生投不算）；返技抓到相应段位的打击技则自动进行无法回避的反击。

进攻方的主要思路就是先用特定的招式来造成会心一击。该状态下防守方只能输入返技的指令，如果不输入返技，则会被打击技不断追加伤害，或是吃下特定的招式强制延长踉跄状态。输入返技来对应打击技，如果撞上投技又会被瞬间造成非常高的伤害。但踉跄状态是不吃投技的，攻击方狙击返技时判断错误亦会丧失攻击的机会，于是在短暂的踉跄时间里就形成了相生相克的三择关系。



模式介绍

模式	说明
CHRONICLE	编年史模式，扮演各个角色体验"《DOA》系列"的故事剧情。
ARCADE	与历代的角色战斗，竞速的街机模式。
SURVIVAL	不停与对手战斗的生存模式。
TAG CHALLENGE	与CPU组队，挑战对手的组队战模式。
FREE PLAY	自由选择角色与场地对战的自由对战模式。
TRAINING	以CPU为对手，设定各种状况练习招式的练习模式。
LOCAL PLAY	进行通信对战的模式。可以选择组队战或单人战。
INTERNET PLAY	接入互联网的对战模式。可以选择组队战或单人战。
STREET FIGHT	邂逅通信模式。能够与其他玩家的分身进行对战。
FIGURE	鉴赏收集的手办，还能进行3D摄影。
3D PHOTO ALBUM	相簿模式。可以鉴赏拍下的3D照片。
FIGHT RECORD	查看玩家的战绩。
OPTIONS	设定游戏的环境选项。

CHRONICLE（编年史模式）

序章

对战（左边为操纵角色）	备注
霞 VS 紫电	—
霞 VS 绫音	—

第一章 ～决意～

对战（左边为操纵角色）	备注
霞 VS 拜曼	—
霞 VS 元福	—
霞 VS 巴斯	胜利后可选择巴斯
霞 VS 扎克	获得手办"No.82 蒂娜"
霞 VS 雷芳	追加场地"DANGER ZONE"
霞 VS 蒂娜	—
霞 VS 李剑	—
霞 VS 绫音	胜利后可选择绫音、获得手办"No.616 克里斯蒂"
霞 VS 雷道	—
霞 VS 雷道	获得手办"No.0 霞"、"No.172 李剑"、"No.45 隼龙"

第二章 ～世纪末天狗祸～

对战（左边为操纵角色）	备注
绫音 VS 天狗	—
霞 VS 霞α	追加场地"GENETIC BIOLAB"
霞 VS 绫音	—

对战（左边为操纵角色）	备注
隼龙 VS 李剑	获得手办"No.891 艾利奥特"
隼龙 VS 元福	—
隼龙 VS 雷芳	—
隼龙 VS 扎克	—
隼龙 VS 海莲娜	胜利后可选择海莲娜、获得手办"No.969 霞α"
隼龙 VS 利昂	胜利后可选择利昂
隼龙 VS 蒂娜	追加场地"LORELEI"
隼龙 VS 巴斯	—
隼龙 VS 艾因	胜利后可选择艾因、获得手办"No.120 扎克"
隼龙 VS 天狗	胜利后可选择疾风、追加场地"FALLEN MIYAMA"
隼龙＆疾风 VS 绫音＆霞α	获得手办"No.970 霞α"、"No.818 心"、"No.121 扎克"

第三章 ～傀儡～

对战（左边为操纵角色）	备注
疾风 VS 隼龙	追加场地"AZUCHI"
绫音 VS 心	—
绫音 VS 蒂娜	—
绫音 VS 瞳	胜利后可选择瞳、获得手办"No.741 布拉德·王"
绫音＆疾风 VS 艾利奥特＆元福	—
绫音 VS 霞	—
艾因 VS 李剑	—
疾风 VS 绫音	获得手办"No.656 疾风"
疾风 VS 布拉德·王	胜利后可选择布拉德·王
疾风 VS 巴斯	—
疾风 VS 利昂	—
疾风 VS 扎克	获得手办"No.290 元福"
疾风 VS 霞	—
疾风 VS 海莲娜	—
疾风 VS 隼龙	—
隼龙 VS 克里斯蒂	胜利后可选择克里斯蒂、获得手办"No.369 绫音"
疾风＆绫音 VS 幻罗	追加场地"HELLFILE"、获得手办"No.248 拜曼"、"No.173 李剑"、"No.212 雷芳"

第四章 ～DOATEC崩坏～

对战（左边为操纵角色）	备注
隼龙 VS 巴斯	追加场地"999 METERS"
隼龙 VS 布拉德·王	—
隼龙 VS 李剑	获得手办"No.412 巴斯"
绫音 VS 克里斯蒂	追加场地"ETERNAL HELIX"
绫音 VS 蒂娜	—
绫音 VS 艾利奥特	胜利后可选择艾利奥特
霞 VS 海莲娜	获得手办"No.779 幻罗"
霞 VS 心	胜利后可选择心
霞 VS 雷芳	—
霞 VS Alpha-152	追加场地"GENETIC BIOLAB-ADVANCED"
疾风 VS 扎克	获得手办"No.83 蒂娜"
疾风 VS 丽莎	胜利后可选择丽莎
疾风 VS 拜曼	—
疾风 VS 瞳	—
疾风＆绫音 VS Alpha-152	获得手办"No.291 元福"、"No.852 丽莎"、"No.892 艾利奥特"、"No.249 拜曼"

终章 ～エレナ编～

对战（左边为操纵角色）	备注
海莲娜 VS 元福	—
海莲娜 VS 艾因	—
海莲娜 VS 绫音	—
海莲娜 VS 布拉德·王	获得手办"No.250 拜曼"
海莲娜 VS 巴斯	—
海莲娜 VS 蒂娜	—
海莲娜 VS 利昂	—
海莲娜 VS 拜曼	获得手办"No.742 布拉德·王"
海莲娜 VS 霞α	—
海莲娜 VS 心	—
海莲娜 VS 艾利奥特	—
海莲娜 VS 丽莎	获得手办"No.1 霞"
海莲娜 VS 扎克	—
海莲娜 VS 雷芳	—
海莲娜 VS 李剑	—
海莲娜 VS 克里斯蒂	获得手办"No.780 幻罗"、"No.2 霞"、"No.450 海莲娜"、"No.46 隼龙"

TAG CHALLENGE（组队战模式）

该模式下角色的防御力偏低，但休息中的角色体力会自动进行回复，因此在战斗中交换角色的时机非常重要。交换角色只有在待机中的一方可以发动，在待机中按下P/K/H任意一键就行了。如果对手在浮空或是踉跄状态下，还能一边出招一边进行交换。当战斗角色被击败后，待机角色会自动出战。



若当前留有复活回数的话，被击败的角色会自动进行体力回复，但在回复完毕之前无法交换出场。换句话说，被击败的角色在回复体力的期间，如果另一名角色也被击败，就将被认为战斗失败。

协力投技

战斗中的角色使用投技时，待机中的角色看准时机按下T/X+Y，就能使出协力投技。



FIGURE
（手办模式）

镜头操作	
方向键↑↓	镜头前后移动
方向键←→	旋转手办
滑杆	注视点移动
X	拉近镜头
Y	拉远镜头
R	快门
L	显示／消除镜框
A	改变表情
B	退回选择手办画面



隐藏要素

隐藏角色出现方法

完成编年史模式就可以让大多数的角色出现。但是仍有几名角色需要使用的特定的方法才能使其出现。

角色	出现方法
霞α	完成编年史模式，并完成街机模式的COURSE 01
雷道	完成编年史模式，并完成街机模式的COURSE 02
天狗	完成编年史模式，并完成街机模式的COURSE 05以及组队战模式的MISSION 17
幻罗	完成编年史模式，并完成组队战模式的MISSION 18
Alpha-152	完成编年史模式，并完成组队战模式的MISSION 19
紫电	当其余25名角色全部可以选用时，选择角色时将光标移动至随机的骰子处，按住L+X键确定将选择紫电的COSTUME 01，按住R+X键确定是COSTUME 02，按住L+R+X键确定则是COSTUME 03

隐藏场地

大多数场地在完成编年史模式后即可选用。“GEOTHERMAL POWER PLANT”则需要完成街机模式COURSE 06。

系统音

基本上完成生存模式就能获得对应角色的系统音。几个特殊的系统音获得方式如下：

系统音	获得方法
菖蒲	完成霞与绫音的生存模式
艾琳	完成隼龙的生存模式
司会者	完成扎克的生存模式
紫电	完成霞与疾风的生存模式
多诺班	完成克里斯蒂的生存模式
菲姆・道格拉斯	完成雷道的生存模式

服装



完成角色的街机模式与组队战模式就能获得服装。另外在特定的日子通过Wi-Fi下载也能获得角色服装。

首先将游戏中OPTIONS一项，“通信”栏下的所有选项设置为ON。然后在3DS可以进行无线联网的情况下，3DS会自动查找下载更新。下载更新完成后游戏图标的右下角会有一个小圆点。之后进入游戏，会弹出消息框通知已经进行更新的项目。截止2011年5月26日为止，已有如下角色追加了下载服装：

日期	角色
5月19日	霞
5月20日	绫音
5月21日	心
5月22日	雷芳
5月23日	蒂娜
5月24日	丽莎
5月25日	瞳
5月26日	心





作为一款掌机上的FTG，素质之高是毫无疑问的。虽然3DS的滑杆与小小的方向键都不太适合进行精密的操作，不过在2D画面下保持60帧的画面已经足以满足系列的FANS。



钢铁潜水员		
スティ-ルダイバ-		
Nintendo	SLG	2011年5月12日
日版	1－2人	4800日元
无对应周边		

本作原是NDS公布初期的一款概念软件，现在借以3DS发售的契机，终于得以以实体软件发售。游戏相当于潜艇版的《电车GO》，玩家可通过模拟操作，来控制潜艇完成前进、下沉和攻击等动作，体验驾驶潜艇的感觉。



文 乌冬 美编 咕噜



潜水艇模式








画面解说







①HP：潜艇的HP，受到伤害时减少，HP减空即任务失败。
②任务时间：任务的耗时，主要影响过关后的排名。
③海图：表示当前任务的地图，点击可缩放。
④伪装：放出气泡，干扰鱼雷的追踪，使用时会减少氧气槽。
⑤氧气槽：表示潜水艇内的氧气量，氧气槽不足时无法使用伪装。
⑥出力杆：控制潜水艇的前进和后退，出力杆的拨动幅度直接影响该方向的出力大小，居中时停止。
⑦深度杆：控制潜水艇的下沉和上浮，深度杆的拨动幅度直接影响该方向的出力大小，居中时停止。
⑧鱼雷发射键：向前方发射鱼雷，发射后会有一小段的间隔才能再次使用。
⑨倾斜把手：调整潜水艇的角度，点击把手中间可直接回中，另外小型艇没有倾斜把手，取而代之的是可向上方发射鱼雷。




玩法

潜水艇模式是用触控笔操作潜水艇挑战各种各样关卡的横版过关游戏，游戏每关的目的为避开恶劣地形和克服敌人的干扰因素，最后安全到达指定地点或击破特定目标。虽然玩法听起来很简单，但是作为SLG的本作并不能像ACT一样使用按键对潜水艇进行直观地操作，而是需要通过下屏的控制面板来让潜水艇完成各种动作，非常考验玩家的操作技术。





潜水艇种类

这个模式中的潜水艇根据大小分为マナティ ND－01、ブルーシャーク ND－03和サーペント ND－05三种，主要区别在于操作的感觉。其中小型的マナティ ND－01最灵活，玩家的操作能很快反应到潜艇上，适合用来挑战地形复杂或是水道狭窄的关卡，另外这种潜艇还有能专门用来对付正上方目标的向上发射鱼雷；大型的サーペント ND－05虽然行动稍迟钝，但优点是能装载4发鱼雷同时有较高的HP，在有BOSS战的关卡优势明显；而中型ブルーシャーク ND－03则是综合了其他两种潜艇特点的平衡型，在各种关卡都有较好的适应性。



危机应对

潜水艇面对的威胁主要来自于地形和敌人，地形威胁应对的最基本要求就是行进时不能触碰到岩壁或海底，这点在地形复杂的关卡时尤其需要注意，另外部分关卡还会有落石和冰块，得看准时机通过或用鱼雷破坏。敌人的威胁包括了各种鱼雷、机雷和潜水炸弹，敌人的鱼雷一般有追踪能力，需要用伪装令追踪能力失效后再甩开；机雷为定点设置型，主要设置在我方潜艇行进路线上，可用鱼雷破坏或直接绕开，另外中后期会追加感应型机雷，只要我方潜艇接近到一定范围就会爆炸，而且爆炸范围很大，最好的方法是远离等它爆炸后再通过；潜水炸弹则是由海面的驱逐舰放出，和躲落石一样需得看准时机通过。



当潜艇受到伤害时，有时会导致潜艇漏水，这时控制面板会因浸水而无法进行任何操作，不及时修补的话很容易引起连环事故而导致潜艇坠毁，修补的方法为用触控笔按住漏水的位置一段时间。另外当潜艇上浮的水面时，伤害以及氧气槽都会得到恢复，不少地形复杂或有BOSS的关卡都专门设置有这样的恢复点，在受到较多伤害时可利用一下。

奖励任务和贴纸

潜水艇模式每过一关后都会有奖励任务（玩法和潜望镜模式一样），在这里击坠敌人可以获得有特殊效果的贴纸（デカール），收集一定数量的贴纸后就可将其贴在舰身上来强化潜艇，贴纸的效果可参考下表。

编号	贴纸效果	可获得关卡
1	效果发动需要3张，地形造成的伤害减半	1、EX1
2	效果发动需要3张，受到的鱼雷伤害减半	1、EX1
3	效果发动需要3张，潜水炸弹的伤害减半	1、EX1
4	效果发动需要5张，撞上敌人时受到的伤害减半	1
5	效果发动需要5张，机雷的伤害减半	1、2、EX2
6	效果发动需要5张，在海面时回复速度变为通常的4倍	1、2、EX2
7	效果发动需要3张，爆击的伤害减半	2、EX2
8	效果发动需要7张，潜水艇的防御力上升	2、EX2
9	效果发动需要3张，伪装的氧气消耗量减半	2、3
10	效果发动需要5张，受到伤害时不会引起漏水	7、EX7
11	效果发动需要7张，鱼雷的攻击力上升	6、7、EX7
12	效果发动需要10张，最高速度提升	3、EX3
13	效果发动需要7张，下沉和上浮的速度提升	3、EX4
14	效果发动需要5张，敌人会显示在海图上	3、4、EX3、EX4
15	效果发动需要7张，鱼雷的装填速度提升	4、EX4
16	效果发动需要5张，鱼雷的速度提升	4、EX4
17	效果发动需要5张，关卡的限制时间增加60秒	4、5
18	效果发动需要7张，奖励任务的限制时间增加10秒	4、5
19	效果发动需要10张，奖励任务的限制时间增加20秒	5、EX5
20	效果发动需要10张，奖励任务的鱼雷速度提升	5、EX5
21	效果发动需要10张，奖励任务的敌人速度减慢	5、6、EX5、EX6
22	效果发动需要10张，BOSS的体力减少	5、6、EX5、EX6
23	效果发动需要5张，不受水流的影响	6、EX6
24	效果发动需要3张，水流的影响提升	6
25	效果发动需要3张，水流的影响减半	3、EX3
26	效果发动需要7张，冲击波的影响减半	7、EX7
27	效果发动需要10张，被击坠时复活一次	7、EX7
28	效果发动需要3张，冲击波的影响提升	7
29	效果发动需要3张，鱼雷的泡泡增加	2、3、EX2
30	效果发动需要10张，鱼雷增加追踪性能	EX2、EX3、EX4、EX5、EX6
31	效果发动需要10张，潜水舰变为鲸鱼外形	EX1、EX2、EX3、EX4、EX5、EX6、EX7

关卡以及通关奖励

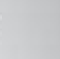
一开始只有5个关卡可选，用三种潜水艇把前5关都通过后会追加第6关，完成第6关追加第7关。当用三种潜水艇把全部关卡都通过后追加EX难度模式，这里的关卡内容和通常关卡一样，但是敌人和障碍物都要多得多。



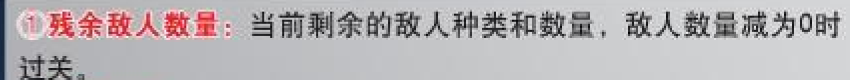
潜望镜模式







画面解说







①**残余敌人数量：**当前剩余的敌人种类和数量，敌人数量减为0时过关。

②**任务时间：**任务的耗时，主要影响过关后的排名。

③**缩放杆：**缩放当前画面，也可用十字键的上下操作。

④**鱼雷发射键：**向前方发射鱼雷，发射后会有一小段的间隔才能再次使用，也对应A键。

⑤**声纳：**潜水艇战时才会有的雷达，点击可通过声纳确认周围情况。

⑥**潜水杆：**拉下后可使潜艇紧急下潜回避敌人攻击，也对应B键。

⑦**回转杆：**使用触控笔划动可调整视野。





玩法




利用到3DS陀螺仪的体感模式，共有对敌舰队、对敌舰队（岚）、对敌潜艇三关。游戏的玩法很简单，3DS的上屏就相当于潜艇潜望镜的视野，玩家需像转动潜望镜一样调整上屏的视野来确认海面的情况，当发现敌人就使用鱼雷进行攻击。调整视野的方法用两种，一种是像《脸庞射击》一样拿着3DS转动，通过陀螺仪感应，上屏的画面也会跟着转动，可模拟操作潜望镜的感觉，另一种则是直接用触控笔在划动下屏的回转杆。另外要注意对敌潜艇战时和其他两种玩法有点不一样，由于敌人处于海底，很难直接通过肉眼确认位置，需要先点击下屏中央的雷达，这样潜艇就可通过声纳将敌潜艇的位置显示在雷达上，从而找到正确的方向发动攻击。



海战模式



海战模式为战棋式SLG，每回合只能行动一个单位，敌我双方的战斗单位被配置各自的海域上，玩家之间通过对弈的方式比看谁能先将对方的运输舰击破。这个模式的关键在于潜艇，因为只有潜艇才能进入对方的海域，并且潜艇还能使用声纳（ソナー）探测到敌方单位的所在位置，从而让我方单位发动攻击，也正因为潜艇如此重要，所以当潜艇被击坠的话会被判定为失败，要十分注意。

这个模式的攻击方法为让我方目标移动到攻击目标的同一格，根据发生战斗单位的不同，战斗方式也有所区别。潜艇对护卫舰时为潜望镜模式的对舰队战，潜艇对潜艇时则是潜望镜模式的对潜艇战。而护卫舰攻击潜艇时则是选择式战斗，玩家可选择对50米、100米和150米的其中一处水深投下潜水炸弹，如果和对方潜艇选择的潜行深度是一样的话就能命中，反之亦然。



开始还以为是一款简单的潜艇过关游戏，想不到意外地有深度，三个模式分别模拟了三种和潜水艇相关的游戏方式，各有特色。另外游戏的音效也相当棒，对整体气氛营造起到了很好的作用。



辉煌纪元

GBA诞生10周年特别企划

Gameboy Advance，相信很多玩家都不陌生，在NDS，PSP之前的掌机世代，GBA曾是惟一的主流掌机，即使在本世代两大掌机双双大展宏图之时，GBA也顽强地与两个强势的后来者共存了两年。如今GBA已经淡出我们的视线多年，但我们不会忘记这部曾经给我们带来随时随地游戏乐趣的掌机，在GBA诞生10周年的今天，让我们来一起回顾它，回顾它作为曾经跨时代的硬件，回顾它百花争鸣的游戏，更回顾它给我们国内玩家带来的无可替代的影响……

文 马修
参与 《掌机王SP》全体文编
美编 澄香



GB系掌机的跨时代飞跃



▲GB系掌机的三阶进化。

对于NDS之前的掌机时代划分一直有多种说法，毕竟在GBA之前各代主机差异都不是很明显，惟一一次进化则是完成了黑白到彩色的进化。而且GBC很牛的地方在于，尽管其是8位机，但画面表现上却直逼同时代的16位彩色掌机WSC和NGPC——当然，这个实际上是不堪细对比的，但相信玩游戏时候没人去特别在意吧。

如果放大到整个掌机界加入WS、NGP这两个掌机的话，那么就会发现个有趣的现象：8位掌机之间的进化都比较明显，但8位到16位实在是进化不大。你可以说是GBC太给力，也可以说是两个16位掌机太不给力，但确实没能像家用机的8位到16位的进化时的那样惊艳。

在和GBC的缠斗中，NGPC恨恨地放弃，WSC则在顽强坚持。既然GBC可以发挥出超越人们常规认识中的8位主机的效果，那么GB系列的16位掌机会有怎样的表现呢？玩家们拭目以待。

结果超出了人们的想象，这次老任没有跟两位不争气的对手继续出16位掌机，而是直接推出了32位掌机，从8位到32位，GB系列掌机来了一次机能上的跳跃性飞跃。关于参数，157辑的掌机专题中已经提过，处理器内存什么的多数人直接一眼掠过的这里就不重提了，总之大家知道当时GBA很牛就是了。

SFC时代的任天堂凭借过硬的机能和极其丰富且优秀的游戏阵容获得了家用机霸主的地位，而在掌机领域，GB以及后来的GBC却单纯用游戏软件打败了一个又一个机能高于自

己的对手——在掌机界，没人能否定GBA发售前任天堂的霸主地位，同样也没人否定那时任天堂在硬件机能上的不思进取，因此这次的大进化让很多人出乎意料。不过，到底是任天堂自己的选择？还是被越来越多、越来越强劲的对手逼出了这一步？恐怕就只有任天堂自己知道了。



▶当年GBA面世有种“彗星撞地球”般地出乎意料。

初代GBA的诞生



GB系列主机以往的外形都是走上屏幕、下按键的路线，这种构造的好处是手大的玩RPG可以单手玩，但主机太小而手太大的话据说会玩得很累。（笔者手大，单手用GBC、GBA SP玩《口袋》是常事，但用GBC连续玩几个小时《热斗KOF》也不会觉得手酸，所以加个“据说”。）GBA则一改从前的风格，改为了屏幕居中，方向键、功能键分列屏幕两侧的横向布局——世嘉的两代掌机GG和游牧民便都是这种布局，如今GBA也采用此种风格，莫非是对老对手的致敬？

当然不是，GBA与前辈们在外形上出现如此大的差异，还要从那个时代说起。

GBA发售于2001年，而在2001及之前开发的那几年，正好是个人电脑大量普及的年代，电脑周边竞争几乎已经白热化，各种可挖掘卖点几乎都被翻了出来，其中就包括“人体工学”。

人体工学这一观点从诞生初始就备受争议，作用如何笔者无从知晓，毕竟GBA那时候国内的工薪家庭拿出几千块钱买电脑已属不易，选择人体工学鼠标键盘更是想都别想。但从诞生于那个“泛人体工学时代”的初代GBA来看，GBA的手感起码是很舒服的，握在手里感觉软软的……那种舒服感实在难以形容。无论是之前的掌机还是其后的GBA其他型号掌机，还是如今各种型号的NDS、PSP，都再没有那种软软的舒服感。而且主机的按键采用胶皮导电，使得其手感也非常好。说GBA是目前手感最好的掌机并不过。

▶GBA时代的限定版主机很少，图中为四款《口袋妖怪》主题的限定主机。









游戏载体：卡的1 体积与主机对 的兼容

卡带作为游戏载体，其最大的优点便是开机即玩，和掌机便携的特点相性非常高。而随着技术的进步，小小的卡带容下32M Bit甚至更高的容量成为可能，为GBA游戏提供了良好的载体不说，还保证了主机的尺寸不至于有多大——不要小瞧游戏载体体积对主机、尤其是掌机体积的影响，各位如果对几年前国内厂家生产的直接插FC、MD卡玩的掌机还有印象的话，那体积简直在向初世代掌机致敬。同样，取消UMD的PSP go也是其比起前辈得以成功瘦身的重要原因之一。

而且GBA继承了GB系列主机支持前代主机游戏的优良传统，GB以及GBC卡都可以在GBA上直接玩，如果有兴致的话，还可以试试全屏的效果——画面当然是比前辈主机上大，只不过屏幕比例关系，左右拉伸得比较多……而且用GBA玩GB、GBC卡，机器上方还会多出一大块，多少有点有碍观瞻。不过能支持GB、GBC游戏，这本身也为发售初期的GBA提供了更庞大的游戏数量。



▲插上GB卡GBA，看着大出来一块。

首发游戏

支持GB系列以前的游戏，并不等于GBA初期缺游戏玩，事实上GBA在发售之初就诞生了相当多耐玩的游戏，其首发游戏就多达24款，也可见当年厂商对这个机能大幅提升的掌机平台的看好——甚至可以说，根本就没有什么顾虑的。下面我们来列一下首发游戏阵容。



▲《超级马里奥A》，马大叔参与了GBA的首发护航。

移植组	《超级马里奥兄弟A》、《Chu Chu火箭》、《互动小说 寂静岭》。
续作组	《F—Zero》、《钻子先生2》、《火爆摔跤A》、《游戏王 迷宫骰子怪兽》、《口袋职业棒球3》、《J联盟口袋版3》、《胜利赛马for GBA》。
原创组	《拿破仑》、《洛克人EXE》、《皮诺比大冒险》、《桃太郎的节日》、《滚滚棒》、《我是航空管制员》、《怪兽守护者》、《JGTO公认 高尔夫大师》、《Konami火热赛车》、《崔迪和魔法宝石》、《全日本GT选手权》、《Advance GTA》、《爆热躲避球战士》、《EZ—TALK 初级篇1～6》。

结果有点让人出乎意料，后来被人戏称为“冷饭机”的GBA，首发游戏中移植作仅占三款，即1/8；各种新作则达到14款，足足占了首发游戏总数的一半；其余便是其他平台延伸过来的续作了。而首发游戏的类型上，动作、赛车、角色扮演、模拟、战略、小游戏合集等也都一网打尽。这个豪华的首发阵容，让本就无竞争对手的GBA几乎是毫无阻力地接过了前辈们的掌机霸主的江山。

◆包括首发游戏在内，GBA初期很多游戏都支持GBC时代的手机网络下载功能，不过后

来随着该服务的取消，后来的游戏也都没有支持这个服务的了。

◆GBA上第一款“马车”类游戏是首发中的《Konami火热赛车》而非《马里奥赛车A》。

◆掌机上首款出现人语配音的游戏是GB游戏《魔法骑士》，而首款全程语音掌机游戏则是GBA首发中的英语教学游戏《EZ-TALK 初级篇1～6》。

▶传说中的首款全程语音掌机游戏《EZ-TALK 初级篇1～6》。



屏幕问题

比起前辈及同时代的掌机，GBA的机能没得说，游戏阵容更没得说，在首发之后，更多的优秀游戏相继跟上，让掌机玩家们应接不暇——但GBA自身的问题也越来越被人们所重视起来。比如电池盖卡扣易断、玩格斗游戏久了按键胶皮破裂等等，但其中最多被提起的问题还是屏幕。以前的GB、GBC，随便对对光就能很方便地进行游戏了，而GBA在光源下对半天才能找到合适的角度。当然，就画面来说，GBA的画面比前辈们复杂得多，以往的掌机上，白色及其他浅色作为主色调很常见，但GBA机能支持下的游戏，再想继续用大片的浅色背景来主色调就很说不过去了。而且在当时赋予GBA较高机能的任天堂，是否在屏幕上缩了水也是众说纷纭。但玩家和周边厂商都有很多方法，于是便有了如下的各种解决方案。





▲GBA屏幕的亮度和出厂年份有直接关系，2003年推出的橙色和黑色的03版主机的屏幕有了明显改善。

解决方案1 外接光源

周边厂商的反应是最迅速的，针对GBA的黯淡屏幕推出多款屏幕灯，不是差光源吗？那就直接在GBA上安个小灯泡好了，最初的还是GB时代的“偷电”光源，直接插联机线插口上供电，但这种灯太小，反光现象比较严重；还有种是GB时代便有的光源+放大镜，放大镜本身很影响游戏，而光源的反光现象同样很严重。后来才有厂商推出了专门的荧光灯，而且在角度上狠下功夫避免反光，同时还让这些外接光源单独使用电池，这样就不会因为GBA本身电池不足而导致光源亮度降低。

◀放大镜+外接光源组合的实际效果很糟糕。

解决方案2 外接电视

外接光源制作得再考究，但终究是觉得光亮不够，于是就有了很拉风的周边——把GBA接到电视上的“TV de ADVANCE”，通过这套周边，咱们的GBA就可以直接接到电视上玩了，而且这套周边不仅支持AV输出，还支持S端子。不过这东西要自己拆开GBA好好改造一番，风险自不必说，国内当时的售价也达到了500多，而当时的GBA也只卖700多而已。



◀由于画面变大后没有任何图像优化，因此实际效果并不理想。

解决方案3 自己动手



▲美国玩家的牛人牛事。

就算动手能力强、就算不差钱，可接电视的周边加上后让GBA足足厚了一倍，使得GBA的便携性大降。鉴于此，更牛更疯狂的举动出现了。如美国的DIY牛人康斯坦丁就把GBA成功地和PS one的液晶屏连接，而且是RGB输出！热心的康斯坦丁当然把他的DIY全过程放了出来，但即使全程公开，这也是一个非牛人想都不敢想的事情。

解决方案4 加夜光板

而澳大利亚的周边厂商推出的夜光板，则从一定程度上降低了玩家的"夜光GBA"的梦想准入门槛，尽管价格接近400元，但进货的游戏店一般也都会负责给安装上。效果么……肯定是不如接到PSone显示器上的效果好，但综合了便携及可行性等多方面来说，在GBA SP诞生前，这个已经是最佳的屏幕解决方案了。


▶这个算是GBA SP诞生前解决屏幕问题的终极方案了。

GBA SP，从人体工学到时尚便携



2003年2月14日，GBA SP突然降临。任天堂此次的保密工作做得成功而又令人费解，成功是因为这之前几乎没有任何消息泄露，费解则是在那个GBA一家独大、任天堂独霸掌机市场的年代，为什么前期的宣传还要如此低调……不管怎么说，GBA SP来了，而且其意义甚至堪比从GB到GBC的划时代进步——GBC尽管不是第一台彩色的掌机，但是却在技术完全成熟的恰当时间推出，并有众多软件跟上，正式开创了掌机的彩色时代。GBA SP则为掌机屏幕加入了前光液晶，从此，掌机的屏幕亮起来了，作为玩家也终于省去了对光的麻烦。

不仅仅是有了自身的光源，SP按键采用了金属片导电，彻底杜绝了以前胶皮导电带来的胶皮破裂的问题，但同时也造成了手感下降，到底是金属片导电好还是胶皮导电好？其实现在也说不清。给换掌机换按键胶皮比给手柄换要麻烦得多，最大的问题是如何做好裸露于空


▲时尚路线风格的GBA SP的广告。

气中的液晶屏的灰尘。而且组装按键胶皮的质量比原装的差很多，原装的在国内又很难买到——除非从报废的主机上拆下来。

GBA SP另一大划时代意义则是在掌机领域首次引入了充电电池，掌机玩家们以后当然也不用准备备用干电池了，配上SP折叠后小巧的外形，要多便携有多便携。GBA SP能采用前光液晶，和锂电池的支持也是分不开的。

当然，GBA SP的造型也是其一大特色，掌机告别了朴素的外表，开始了时尚化。





▲寄托了掌机玩家群体扩大到青年的希望的广告，事实上，小时候玩GB的孩子们，到GBA SP发售时也确实成年了。

从前的掌机，从Game & Watch为代表的“史前文明”，到初代GBA及同期的掌机们，看着的第一感觉就是“可爱”，甚至大如板砖的游牧民，也是那种四角圆润的大盒子形状，在外形上看都像是玩具，只不过是大小不同。而GBA SP无论是外形还是宣传，都明显看出其在扩大传统意义上“Boy”这个游戏群体，折叠之后方方正正的造型外加金属风格外壳，让GBA SP的造型比起同时代的其他走时尚路线的数码产品也不遑多让，而且风格上自成一派而不流于庸俗。

从镍镉到锂电池、充电电池进化史

在GBA SP之前的掌机，用的都是干电池而非充电电池，除了更换方便外，和当时充电电池技术的限制也有关，早期的镍镉电池的使用时间尽管不算短但想满足玩家动辄连续数小时的游戏时间还是不够的；而氢电池尽管已经开始使用但初期的成本也很高——而且两种电池还有一种共通的不足，那就是充电未完全充足及放电不净，会使得电池的使用效率大大降低，也就是“记忆效应”。虽然作为内置充电电池不合适，但并不影响周边厂商开发出充电包、充电笔等，而GBA时代玩家更相中了氢电池。其实在官方的说明书中，一直提醒不要使用充电电池，但大家还是照样用……

GBA SP之所以可以采用内置锂电池，一大重要原因就是高效率的锂电池的成本已大大降低，除了供电稳定，锂电池还有一大好处就是不再像以前那样要求充电放电都要那么彻底，相反锂电池是比较忌讳过度充电和放电的。这对于大多数低龄玩家无疑方便了许多，即使是成人玩家，也不必掐着点去计算充电时间了。从GBA SP开始一直到现在，锂电池都是掌机的标配。

限定版主机大爆发

今天我们提及限定版主机，并不会奇怪，而且貌似已经成了一种业界惯例，有什么大事小情、发售什么新游戏，就弄个限定版，厂商赚钱FANS高兴，大家都快乐。而在GBA SP之前，掌机在限定版方面还是很



▲《银河战士》限定版。



▲《王国之心》限定版。



▲《口袋妖怪》限定版。



▲《塞尔达传说》限定版。



▲《FFTA》限定版。



▲《马里奥对大金刚》限定版。

低调的，任天堂以外那些大大小小败给老任的掌机，在世的时间都没多长，更不用说限定版了。而任天堂自身呢，GB黑白机系列独撑10年，但限定版的话有个两三页就能全部展列出来，GBC和初代GBA虽然混得很牛但限定主机数量更少到可以用手指头数得出来，GBA尽管也推出的限定版但加一起也没多少。然而GBA SP从2003年2月14日发售，到2004年末NDS发售任天堂战略重心开始转移，其诞生的限定版那就很难统计了，中国、日本、美国、英国、法国、澳大利亚、韩国……几乎每个有GBA SP发售的国家地区都推出过限定版。在日本和美国，火热的时候基本上每个月都有新的限定版主机上市，想要统计出这些，那实在是很难很难，这里给大家放上些特别有特点的限定版GBA SP给大伙欣赏吧。



▲夏亚限定版。



▲刺青部落版。



▲冲浪限定版。



▲NES纪念版（美）。



◀FC纪念版（日）。



▶中国龙限定版。

五花八门的GBA SP周边

周边厂商不生产主机、也不做游戏，而是专门研究主机硬件上有哪些不足或不够贴心，然后生产出商品让厂商的主机彻底完美——当然，让主机完美只是厂商的一厢情愿，实际效果出来可能未必如想象中的那样好，就像以前的放大镜+外接光源的组合，听着很美，但用起来要多糟糕有多糟糕。倒也不是所有周边商品都这么糟糕，毕竟周边厂商一直在努力着。



▶初代GBA时候的周边花样虽然少，但不乏强悍之物，图中这个可以直接用GBA来看电视。

改善手感

针对GBA SP的外形特点，很多厂商第一个想到的就是如何让GBA SP拥有优秀的手感，于是各种奇怪的手柄状周边就诞生了，这些周边的一大共同特点是拥有一个手柄状的外壳，中间则是一个正好放下GBA SP的凹槽，在不影响按键的前提下，把因握着GBA SP而悬空的掌心塞满——这些周边大多采用了PS2手柄的形状，毕竟从舒适度来说，PS系列主机的手柄也是获得大多数人认可的。但一个问题随之而来，有了这个东西，GBA SP的便携程度大大降低，仅仅带着一个GBA SP才多大？可带了一个相当于PS2手柄加大版的周边呢？

这种让GBA SP拥有更好的手感或者获得更好的保护而使得SP自身丧失便携性的周边不少，而欧美厂商似乎并不在乎体积增大多少，反正能让GBA SP酷点、结实点，大了也无妨。



◀握把+放大镜的组合。

主机包



■筒式包很容易加上一些装饰使其看起来时尚。

和前几代掌机的包包一样，GBA SP的主机包也基本上都是按照外形来设计的，NDSL时代那种皮夹样式的时尚风格还没设计出来——尽管很多厂商在宣传自己的包类周边时不忘用各国语言加上“时尚”，但整体上走的依旧是朴素实用路线。

GBA SP的包大体上有两种风格，一种是传统的筒式，也就是从上面的小口把折叠后的GBA SP立着插进去，这种包的外形上很容易做文章，



■保护效果更好的盒式包。

比如多些带子扣子一类的装饰，有的还加个腰带穿孔，方便玩家将GBA SP挂在腰间，乍一看就跟上世纪90年代的汉显BP机似的。然而筒式包有一个通病，那就是由于照顾到外表，所以里三层外三层的缝合位置就都被压缩到了包内，这一堆很容易划伤机身；而大多数包口位置码边的凸起以及拉锁也很容易在机器进进出出的时候划到——好在GBA SP是折叠设计，合上后顶多划花外壳，不会像以前的掌机那样直接屏幕花脸。

还有种包是专门针对SP的方块形状设计的盒式包，像首饰盒那样打开，将GBA SP放入，宽松的放入方式让主机的进出安全很多；而且内里没有可以划伤主机的凸起，有的还有固定主机位置的带子，也保证了主机在盒式包内不会因为轻微震荡而和包内壁发生摩擦。这种包的设计上应该是参考了首饰盒，但外形上圆头圆脑看着分外朴素，却最大限度地保护了GBA SP。

创意大集结


■爆音很大的小音箱。

还有些周边很有趣，比如卡在SP上屏的小音箱。掌机的功率小，一般单独的小音箱是带不起来的，所以之前除非接有源音箱，否则接无电源的小音箱还不如直接听掌机的小喇叭声音大。GBA SP的小音箱种类很多，有的是直接接SP的耳机插孔的，有的则需要单独装七号电池，无论哪种，都可以把声音扩得比GBA SP的喇叭大出



■SP干电池充电器。


■SP手摇充电器。

不少，但在音质上的表现基本也都很糟糕——爆音很严重，声音是大了，但完全是噪音。


▲SP太阳能充电器。

还有种伴随着GBA SP而来的周边，那就是脱离了市电的充电器，如塞上4节七号电池后给SP供电。这种设计最开始是用于手机上，众所周知，患上手机依赖症的不少，所以这种东西对于那些一时找不到市电充电、但有地方买干电池的地方还是很有必要的；深度游戏FANS也是一样，玩得正痛快呢，灯红了……多扫兴！所以在同样如上的条件下，用四节干电池给SP充电听起来也不错。不用怀疑这东西的实用度，在国内还是很容易满足条件的，比如长途列车上，你的SP没电了，不跟列车员混熟别想去他的小屋充电，而推车的阿姨却正好有电池卖……如果连电池都没有呢？不怕！聪明的周边厂商还有手摇充电器呢，哗啦哗啦地摇啊摇，电就充上了，不过一般是摇半个小时充上的电只够用5分钟……把心态调节好，当锻炼胳膊也不错的。此外还有太阳能的充电器，总之是五花八门。

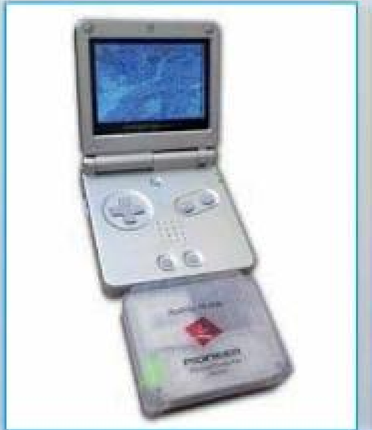
最实用的应该是GBA的存档备份周边了，



■存档备份周边。

GBA卡带虽然开始使用芯片记忆但并没有大规模普及开，把存档做个备份就不用再为丢记录操心了。此外还有摄像头、GBA驾驶震动方向盘、GBA可视电话等等，不过作用都是可有可无。

GBA SP时代的周边当然不止以上这些，但上面说的都是特别有特色的，不管实用与否，起码这些都针对GBA SP的特性。



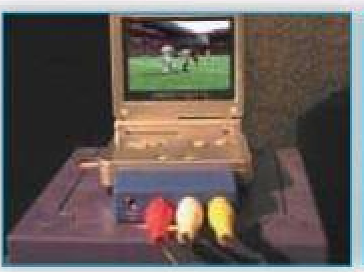

▲卫星定位。



▲可视电话。



■读卡器，支持部分游戏。



▲把GBA SP变成播放端的AV输入器。



▲直接玩FC游戏的周边“Ad Fami”。



▲红外通信周边。



■GBA摄像头。

提前到来的掌机多媒体时代

如果你是PSP开始才入手掌机、觉得掌机多媒体时代从PSP时代开始，那就错了，因为早在GBA时代，无论官方还是民间，都已经为了让GBA成为多媒体便携设备而努力，并取得了相当可观的成就。

官方的多媒体，无外乎是把软件做到卡带里来实现，这个算是一个很标准也很中庸的方法，但毕竟GBA的机能在那呢。比较牛的是非官方周边，甚至可以把GBA当成电视看。还有的则通过音频视频输入，让小小的GBA成为了播放器。

而真正让GBA的多媒体发扬光大的实际上恰恰是烧录卡。可以烧录多个ROM让烧录卡本身具备了“集成”的优势，于是看图、看电子书、玩FC、GB模拟游戏、听音乐甚至看电影，都在GBA上得以了实现。而最集大成的，则是国内开发的GBA电影卡——集中了看图、看电子书、听音乐与看电影一体的多媒体功能，由于外接存储媒体CF卡，因此容量问题也得到了解决。



▶让GBA真正实现多媒体化的电影卡。

GBA播片史话



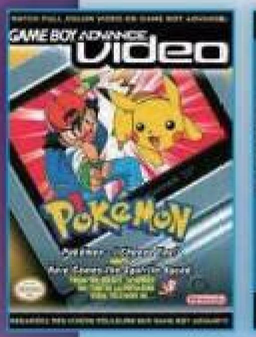
▲VIDEO GBA转出的《FFⅧ》主题歌MV之"美女与野兽"，左上的"虎头"其实是LOGO。

GBA火热的那几年，想在便携设备上看电影其实还是挺有难度的，印象里貌似就PDA可以，MP4什么的远未普及。那么作为机能还不错的GBA，是否可以满足人们掌上影院的愿望呢？答案是可以的，因为人们一直在努力，而且是民间和官方都在努力。

话说GBA烧录卡出现后，一些技术流的玩家便开始研究如何在GBA上看电影，于是高手们开发出了软件VIDEO GBA，原理是把影片拆成无数个BMP格式图片然后再连接起来，其繁琐可想而知，转个动画要长达十多小时甚至数十小时，而且左上角醒目的虎头图标也严重干扰玩家观赏影片时的心情，尽管有这样那样的不足，但也走出了GBA播片的第一步。好在后来又有了新的软件，是真正的转片，而且制作时间没那么恐怖，让人不爽的虎头也没了——但当时的GBA烧录卡容量也不大，而一个片头动画、MV却不小，以至于当时大多数所谓的视频其实都是满屏马赛克的短片。而非官方在电影播放效果上做得最棒的，就是刚才提到的外接CF卡的电影卡。

在国外，一开始推出的是单独的AM3电影卡，用特殊的SmartMedia记忆卡来装载影片，当然是与动画厂商合作的；后来更牛的Majesco公司完成了GBA动画引擎的开发，和动画厂商合作后，直接把动画装进GBA卡带里销售，像《口袋妖怪》TV版动画及尼克卡通的《海绵宝宝》等都在其中。

2005年初，任天堂官方推出了GBA的MP4播放设备播放君，比普通的GBA卡大比GB卡小。而与GBM同时发售的"播放君micro"则只比GBA卡大出了一点点了。



▲《口袋妖怪》TV动画的AM版。



▲Majesco的卡带版《口袋妖怪》TV动画，进入后有类似DVD菜单的选项。



▲插上播放君micro的GBM。

夕阳的光辉：GBM与加亮版SP

2004年12月，当NDS上市后，尽管任天堂曾经说过类似"GBA和NDS并行"的话，尽管任天堂声称NDS并不是GBA的后续主机，但事实上NDS取代GBA还是一个很残酷的现实，因为他们都是掌机，而且都是任天堂一家公司的掌机。

不过没人会想到GBA被彻底取代的时间会如此漫长，且不说GBA游戏中到2006年末还有"《最终幻想》系列"这种大牌作品，就在NDS已经打了翻身仗扬眉吐气一展宏图时，GBA主机领域也没闲着，2005年9月13日，



▲非常小的GBM。

借着《超级马里奥兄弟》20周年，GBA的第三个型号Gameboy Micro发售，比起GBA SP，GBM小得更加夸张，101mm×50mm×17.2mm的尺寸也就是一部普通手机的大小，和当时PSP一样的背光液晶屏幕让屏幕看起来分外舒服。作为掌机，GBM把小巧便携发挥到了极致。如果说不足，那就是为了照顾体积屏幕也缩小了，好在GBA游戏上的人物都比较大，这方面不会感觉太明显；而与屏幕同样做牺牲的是声音，音质当然没降，但最大音量比GBA SP小了很多，即使用耳机也会觉得声音很小。作为一款纪念版的主机，又在NDS驶上快车道时推出，GBM的销量当然无法和前辈GBA SP比，但作为最小巧的掌机，其还是受到了诸多玩家的青睐甚至去收藏。

严格意义上说，即使是GBM也不能算是最后的版本，因为在GBA末期的末期，美版和中国大陆版都推出了“加亮版GBA SP”，即外观上还是GBA SP，但屏幕却换成了PSP、GBM的那种背光液晶，拥有GBA SP大小合适的屏幕体积、同时又具备GBM那样清晰明亮的屏幕，说这种机型是GBA的最终形态并不为过。



▲红白机风格的FC限定版GBM。

NGC和GBA的联动

依靠掌机和家用机联机来拉动低迷的家用机市场曾是任天堂的一个重要计划——动众所周知，16位机时代后期PS的异军突起，最终使得家用机圈子的霸主地位易主，不过任天堂在掌机方面一直是如日中天，因此就有了以掌机拉动家用机的曲线救国计划。到了NGC时代，家用机的表现更差劲，GBA则在掌机市场基本是独霸了，因此曲线救国的路线还是得走。但是可以联动的游戏比较有限，而且联动方式也比较难以提起人的兴趣，最终，实质上还是没有改变。

口袋妖怪竞技场

N64时代专门作为掌机与家用机的联动游戏登场，将掌机里的口袋妖怪传到家用机版中进行3D的华丽对战。NGC版则增加了一个RPG模式，之后这个RPG模式为基础推出了单独的惟一一款家用机版《口袋妖怪》RPG作品《口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚》。

塞尔达传说 四支剑

“四支剑”原本是GBA版《塞尔达传说 众神的三角力量》附带的一个联机模式，优秀的创意获得了很多玩家的好评，于是任天堂干脆在NGC上出了这款《塞尔达传说 四支剑》。《四支剑》支持四人联机，最大特色是与GBA的全程联动，除了林克们一起冒险，有的场景还要在各自单独的场景中，而这些单独的场景便显示在GBA上，整个过程欢乐不断。尽管一个人玩也可以把其余三个设定成NPC，但四人联机的乐趣绝对是无可比拟的。可以说，《塞尔达传说 四支剑》将掌机和家用机的联动乐趣以及多人同乐的乐趣都发挥得淋漓尽致。

Gameboy Play

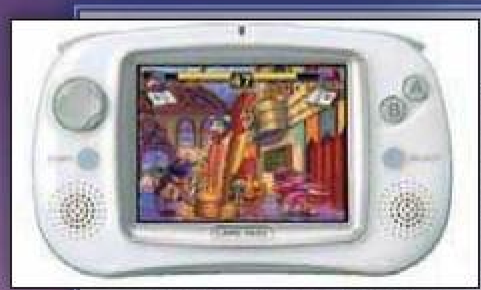


如果说前两个的联动属于游戏软件上，那么Gameboy Play的联动就属于硬件主机间的联动了。Gameboy Play发售于2003年3月21日，简称GBP，和GB的第二代主机的缩写同名，作用和前面说的TV de ADVANCE一样是在电视上玩GBA游戏。不过GBP不仅省去了组装的麻烦，更对画面进行了优化，在当时的大尺寸标清电视上根本感觉不到任何拉大后的马赛克。但这套东西的价格也是相当高的，如果你有NGC还好说，官方给该周边的定价则是5000日元（折合人民币400多元），和TV de ADVANCE差不多。但如果没有NGC还想在电视上享受无码扩大版的GBA游戏，那可就投入大了。本人2004年中买的NGC银色套装（主机+记忆卡+双手柄+GBP）足足花了1700元，当然，本人只是买NGC顺手捎上了GBP。但有这个东西，对于NGC+GBA双料玩家实在是方便得很。



▲GBP的画面优化得非常好。

GBA的同时代竞争者们



▲机能很强但没人看好的GP32。

尽管GBA的人气十足，但掌机市场是开放的，有兴趣的话谁都可以进来逛逛，觉得没什么钱赚大不了离开就是。所以在GBA几乎一枝独秀的时代，依旧有两款机器试探地在掌机市场走了一圈，一个是韩国厂商Gamepark推出的GP32，一个是手机厂商诺基亚推出的N-Gage。

GP32在2001年11月23日低调发售，之所以说低调是在这之前几乎没多少人知道有这么款机能看起来很强大的掌机要发售。GP32在分辨率、发色数、内存等各个方面都超过了GBA，但没有人认为GBA会被GP32取代越，因为之前GB家族的所有挑战者的机能在当时来说都很强，但都因为游戏问题败走。对于GP32，观望者居多，支持的知名第三方也就是Capcom拿移植无数次的《街头霸王Zero 3》意思意思。结果呢——自然应了大家的猜测。

而N-Gage以现在的眼光来看，不过是掌机外形的手机、更适合玩游戏而已，毕竟诺基亚一直喜欢在外形上做文章。但在当时也算是开创手机外形的先河了。到底诺基亚是试水还是确实无意为之，总之N-Gage在游戏市场的境遇并不乐观。诺基亚在2003年2月5日公布了N-Gage的消息，这大概是手机界的新机首次在游戏界引起轰动吧？然后没几天，GBA SP发售，大伙的注意力一下都被吸引SP那去了。SP热潮没退，PSP又首度公开，业界的焦点再度转移……总之到N-Gage发售时情况很不理想，官方数据是首发出货40万（注意，是出货量不是销量），而已知销量数据是：英国500、美国5000……尽管有一些游戏厂商加盟并推出了诸如《古墓丽影》、《汤姆克兰西的分裂细胞》等游戏，但对GBA完全没有影响，后来N-Gage还推出了改良版QD，机身体积上进行了缩小，只是听筒和话筒的位置实在是尴尬。

我们完全可以相信，在那个GBA如日中天的时代，任天堂高层对于这么两个竞争者应该不大放在心上，真正让任天堂开始感到危机的，应该还是久多良木健掏出小光盘宣布PSP的时候吧。



▶掌机外形的N-Gage，究竟是试水还是偶然？



创新与复刻并存的GBA游戏时代

说起GBA游戏，都不用一一介绍，把大作游戏每个做个盘点回顾，那我们这一辑的《掌机王SP》都不够用，因此就只能总结下。GBA曾被很多人称为“冷饭机”，因为移植游戏太多。然而时过境迁当GBA游戏淡出我们数年后，又发现不少经典同样也是诞生在GBA上——当然，已经成系列的作品在GBA上推出的续作也是一大组成部分。至于那些跟着电影匆忙推出赚一票走人的游戏咱们就不回顾了。

移植狂潮

从首发游戏中我们就能看出，GBA游戏的厂商在进行各方面的探索和尝试，其中就包括移植之前的作品——首发阵容中最醒目的无疑是《超级马里奥A》，尽管是当年美版《超级马里奥兄弟》的移植版，但这款拔萝卜游戏在2003年还是让很多玩家感到新鲜，而且GBA机能支持下，画面的清新也让人印象深刻，更何况那精致细腻的手感。

《马里奥A》的首发护航很成功，但也带来了一个比较有争议的结果，那就是大量的移植作品接踵而至，比如说GBA发售后没多久，Capcom就将其旗下街机时代的两大经典《街霸》和《快打旋风》双双完美移植到了GBA上，其中《街霸》更移植的是2代的最终版《超级街头霸王2X》。GBA



▲曾经寄希望于与马里奥、索尼克并列成游戏明星的古惑狼，在被Sony抛弃后多平台出击，也来到了GBA上。

的移植可谓是来源广阔：从PS2平台来的，如“《特鲁尼克大冒险》系列”；来自PS平台的，如《古惑狼》；来自MD平台的，如“《索尼克》系列”；来自街机的，如《快打旋风》；来自PC的，如《模拟人生》……至于说来自GB、FC、SFC这些老任自家平台的游戏，那就更多了。

原味移植与经典重制



▲点阵风格已然成为了一种文化。

“《FC迷你》系列”全部移植于FC，而且画面音质上不针对机能的提升做任何修正，完完全全就是把FC游戏原封不动地搬到了GBA上，足足出了30款。这一原封不动保持原汁原味的移植，我们姑且称之为“原味移植”。

相对于原味移植的是重制，顾名思义，就是移植的游戏不仅在音乐画面这些外在表现变动很大，系统以及其他方面也有大的变更和加强。最明显的就是《口袋妖怪 火红·叶



▲各方面都给人全新感觉的《口袋妖怪 火红·叶绿》。

绿》，一周目的流程是《红·绿》，但规则完全是第三代的规则、更加入了对原作151只精灵以后的《金·银》、《宝石》版精灵的支持，还追加了堪称豪华的七岛地图。

原味移植也好，经典重制也好，通过加强（或降低）音乐画面再加上些小隐藏要素的普通移植也好，这些游戏都不算新作。不过人们的怀旧情结往往很重。《超级马里奥》20周年时，换个标题的《FC迷你VOL.1 超级马里奥》再度发卖，首发就顺利卖出了10万套。拍手也好，费解也罢，有这么大的市场，当然就会有这么多的移植作品。而且GBA时代的移植阵容，也着实有种“各平台游戏大集结”的壮观。更何况移植作品只是GBA游戏中的一部分，下面我们说说创新。

创新时代

GBA上的移植作品不少，但也同样不乏创新之作，有些更成为了一个系列流传至今。如首发的“《洛克人EXE》系列”，在GBA上总共推出6作后，转型为《流星洛克人》继续征战NDS；同样诞生于GBA的《洛克人》分支系列《洛克人ZERO》虽然继续走动作路线，但在爽快感和节奏上又与正统作品有着完全不同的感觉；“《召唤之夜》系列”在GBA平台的外传性质作品《铸剑物语》出了三作俨然成为一大分支；极大发挥GBA机能的《黄金太阳》在GBA上接连出了两作后，续作也终于在NDS上推出；AVG《逆转裁判》以幽默的对话和激烈的法庭博弈，吸引了大批粉丝，在国内更是引发了热潮，在GBA推出三作后，于NDS上再出续作更衍生出“《逆转检察官》系列”；《Q坦克大作战》以其独特的坦克瞄准系统和轻松有趣的对话，再加上激烈的战斗让本



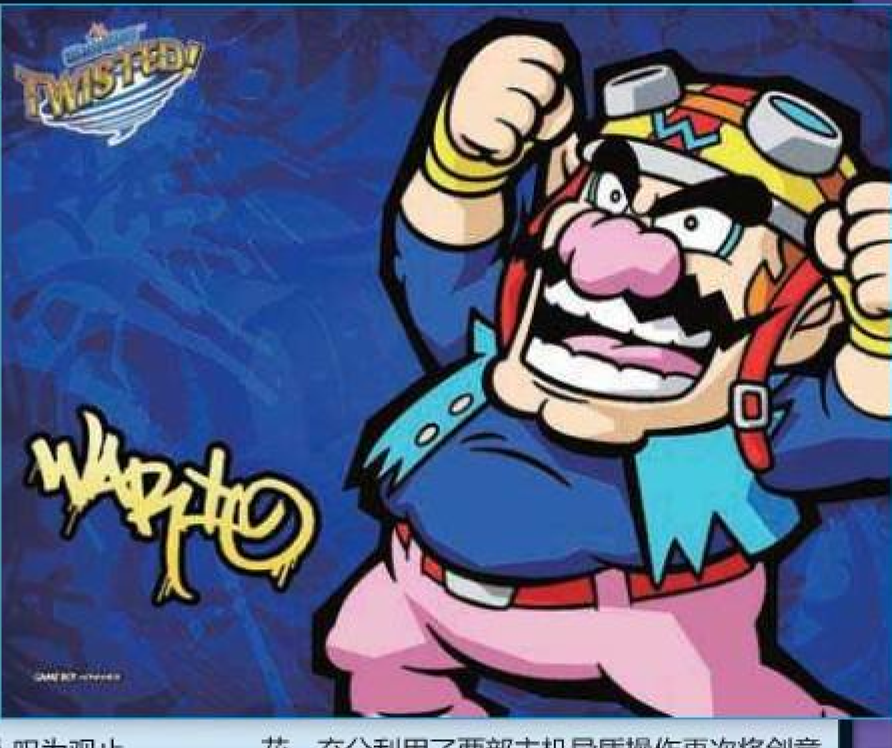






作独具一格，惟独敌方思考时间有点长，更可惜的是出了一作后再无续作。《马里奥》尽管没推出横版ACT新作，但却以初代《大金刚》为蓝本推出了解谜ACT“《马里奥与大金刚》系列”；而以大金刚为主角的游戏则是操作另类的《大金刚 摇摆之王》；此外马大叔在GBA平台还参与了《马里奥高尔夫》、《马里奥弹珠台》等原创作品；可爱星星王子斯塔菲也诞生于GBA平台并继续转战NDS；由日本航空机构认证、模拟各种条件下机场管理调度的“《我是航空管制员》系列”其第一作为GBA首发作品之一，虽然之后在GBA上再无新作，但却在NDS、PSP以及PC上推出了多款续作，可谓是遍地开花；就连离开了任天堂的Rare也奉上了原创的解谜与逃亡主题的《军刀狼》；即使是GBA末期，也有优秀的音乐游戏《旋律天国》推出，而且还在NDS上还有了续作。

瓦里奥制造



2003年推出的《瓦里奥制造》的小游戏合集类型不算新，挂各游戏招牌、名不见经传的同类游戏以前也有，只不过都没什么影响。稍有些名气的应该是PS的两作《徐徐大作战》了，但两作后再无续作。《瓦里奥制造》之所以能一炮打响并且带出一大票跟风者，当然有其独特的魅力，比如“30秒”的概念，就30秒，搞定了OK搞不定失败，非常紧张，而且其中的小游戏类型非常丰富，搞笑度紧张度都十足，创意更让人叹为观止。

好游戏大家都会期待续作，结果没有人能想得到，《瓦里奥制造》的第二作竟然将创意发挥得那么超乎想象，连按键什么的都不用了，搭载了重力系统后的《瓦里奥制造 大回转》，直接就是把机器摇来转去地玩。这个系列当然也没有在GBA上终结，除了初代移植到NGC上外，在NDS和Wii上更是双双落地开花，充分利用了两部主机异质操作再次将创意发挥出来。而作为NDSi下载游戏的《瓦里奥制造 摄像版》，也仅仅利用摄像头功能便将游戏做得非常精彩。

“《瓦里奥制造》系列”诞生8年，游戏并不多，但却重在其精妙的创意。以此一系列，便可管窥任天堂在游戏创意和乐趣方面探索的努力。

我们的太阳

和《瓦里奥制造》在玩法上的创新不同，小岛秀夫亲自制作的这个创意游戏系列更强调的是与周围环境、也就是阳光的互动，通过卡带的感光器收集现实中的阳光来为游戏中的太阳枪积蓄能量，实在是一个很大胆的设计，而且游戏的画面相当赞，尤其是阳光射进建筑的感觉会有种切身的温暖感。在卡带中加入芯片来让游戏变得更有趣，以往只是第一方第二方作品才有的待遇，如《星际火狐》（SFC）、《口袋妖怪弹珠台》（GBC），而“《我们都太阳》系列”作为第三方引入此种功能，确实是一大创举。而《瓦里奥制造 摸摸乐》及《我们的太阳》的这种硬件扩展传承到在NDS上后，借由SLOT 2端子得以了更好地发挥。



◀《我们的太阳》正版卡带。

续作大集结



除了炒冷饭和创新，作为拥有很多前辈的GBA，一些系列作品的续作当然也是少不了的，像《瓦里奥世界4》，尽管整个GBA上动作版《瓦里奥》就一部，但素质非常高；《口袋妖怪》第三代作品“《宝石》系列”在画面大幅进化的同时，登场了百余种全新精灵，战斗和系统更是进一步完善进化。《火焰之纹章》和《F-Zero》两大系列在GBA上都各推出三款续作。而《星之卡比》和《塞尔达传说》，也都是先推出移植版，而后每个作品都推出一款新作，即《星之卡比 镜之迷宫》和《塞尔达传说 小人帽》。“《大战争》系列”在GBC时代由Hudon代制作后，到了GBA时代又交由第二方Intelligent Systems制作，推出了“《超级大战争》系列”，在欧美市场大受欢迎之后又“逆袭”回日本，其故事一直延伸到了NDS版的第一作。





第一方第二方纷纷推出续作，第三方当然也不会落后，像“《恶魔城》系列”在家用机版进行3D版尝试的同时，GBA平台上也先后推出了《月轮》、《白夜》、《晓月》三作，都走了《月下夜想曲》的2D风格爽快路线，而这一路线即使到了NDS上还在继续。GBA版《格斗之王》在经历了一代的尝






试后，二代《咆哮之血》以高素质晋身GBA优秀FTG榜中；“《机战》系列”在经历了GBC平台的转型尝试后，在GBA平台再次回归热血的战棋游戏类型，从《A》到《J》共推出6作，其中《OG》两作作为纯原创机体演绎的故事更具特色。诞生在GBC平台的《实况职业棒球口袋版》在GBA上推出了3～7代共5款续作，如今系列在NDS已经推出到了第13作，堪称是承上启下。1986年诞生于PCE主机上的“《天外魔境》系列”，在GBA上也有续作《青之天外》。连接系列1、2两作的《王国之心 记忆之链》并没有在PS2版的基础上缩水，而是拥有自己的特点；还有以田园生活吸引无数玩家的《牧场物语》、带着一大票怪物在勇者的世界中冒险的《勇者斗恶龙 怪兽统领者》，以及画面系统上都精致得让人难忘的《最终幻想战略版A》……



GBA时代的游戏尝试

说到GBA时代的游戏，就不得不提在那个机能说高不高、说低不低的时代的厂商们的尝试，这些尝试从整体上看，更多的是体现一种期望。

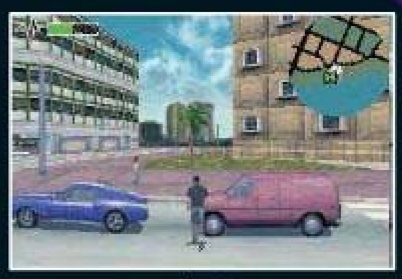
3D尝试

欧美厂商很喜欢探索和挑战，又对主视点射游戏情有独钟，因此GBA早期拥有一大票的FPS。2001年11月1日、也就是


▲《DOOM2》的画面。


▲V拉力3。


▲美丽新世界XXL。


▲车手3。

GBA发售当年，Midway就使用真正的3D引擎制作了赛车游戏《劲速狂飙》。而同一天，Activision更是大手笔地推出了著名FPS《DOOM》的GBA版。同期的3D FPS还有《德军总部3D》、《暗黑竞技场》、《毁灭公爵》、《艾克斯对塞薇》……

这些游戏的共性之一是真正的3D游戏，共性之二便是满屏的马赛克。平心而论，在GBA上、尤其是GBA发售初期，便能做出这样的3D FPS，欧美厂商都很努力，而且其中不乏手感操作感优秀的作品。欧美厂商在GBA初期推出这一系列的3D FPS后，发现无论是做出来的实际效果，还是市场反响都很不理想，因此其后的几乎整个GBA时代，大多数欧美厂商的游戏都投入了低成本小制作中，与后来日版大作并立的阵容完全没法比。

坚持不懈对GBA的3D机能进行挖掘的是美国的老牌厂商雅达利，雅达利早在2002年便开发了GBA的3D引擎，制作出当时被称为掌机最强赛车游戏的《V拉力3》。2004年，雅达利又在多平台制作了ACT《美丽新世界XXL》，其中的GBA版也是真正的3D ACT而且做得还不错，各种巧妙的谜题和激烈的战斗让游戏玩起来张弛有度、高潮迭起。而到了2005年，更推出被称为“GBA最强3D画面”的动作AVG《车手3》，家用机版《GTA》式的画面让人不得不惊叹：原来GBA还有如此的潜力！

而日本厂商在3D的尝试上比起欧美就缩手缩脚多了，大多是用缩放等手段实现了看似3D的效果，如“《黄金太阳》系列”和“《迪士尼体育》系列”。不过Namco还是把《铁拳》以3D的形式移植过来，平心而论，在3D机能差、只有A、B、L、R四个按键的GBA上作出的《铁拳A》尽管跟家用机版没法比，但也还不错。而《西林·怪物篇 热斗足球》就更出色了——其实这些游戏基本上是在一个固定的3D场地内旋转，但游戏给人的感觉还是相当细腻的。


▲《铁拳A》算是Namco一次不太成功的尝试。


▲被戏称为“少林足球”的《西林·怪物篇 热斗足球》。

RTS尝试

RTS是即时战略游戏的简称，诞生于世嘉MD主机，成功于PC平台。而在掌机上，GBC时代便也有了RTS《战锁》，但机能限制使得游戏有着人物少、移动速度慢等不足。到了GBA时代，机能上质的飞跃让厂商有了更大胆的尝试，首发的《拿破仑》便是一款典型的RTS，除了操作不便，游戏整体上的素质相当不错；2001年末，GBA第二款RTS《机械化军队》发售了，游戏的优秀表现令人震惊——“掌机上原来也可以玩到如此出色的RTS”相信是当时多数接触本作的玩家的感想。接着，GBA上的RTS便忽然沉寂了，直到2004年才再次推出素质同样很高的《魔兽使》。其后还有款画面很棒


▲拿破仑


▲机械化军队


▲魔兽使

的《红警》风格的RTS《命令与毁灭A》公布，精致的画面让玩家充满期待，可惜一直杳无音信，直到2008年，该作才推出了NDS版，算是给这款画面上乘的即时战略游戏的开发画上了一个句号。


◀官方公布的《命令与毁灭A》画面。

换种方式做游戏


▲飘着清雪、弥漫着大雾的寂静岭，首发的电子小说版还原了原作的气氛。

前面咱们说了，GBA时代的移植可谓壮观，不仅是移植以前比GBA机能低的主机上的游戏，之前甚至同时代的主机上的游戏也照样移植。有些基本上是缩水移植，就像前面说的那些3D尝试一样。但有些厂商却考虑换种方式来做。

像首发作品的《寂静岭》，以GBA的机能制作出《寂静岭》原作那种类型的话，只有一种可能：满屏马赛克，那样你就别指望恐怖了。Konami的做法是给改成电子小说，虽说互动性基本上没了，但细腻的画面配上音效，恐怖感却保留得相当好。

而欧美厂商也不都是那么硬着头皮把游戏给3D化，像GBA版的《荣誉勋章》、《横行霸道》便改成了俯视，虽然没有了原作那种身临其境感，但紧张程度一点也没有降。比起《荣誉勋章》，《真·三国无双A》改变得更彻底，尽管游戏类型还是ACT，但不光是3D改成了2D，更把正常的人物改成Q版，于是人物的表情清晰可见。相比后来不伦不类的NDS版，本作无论在特色还是原作爽快感的保留程度上都做得更出色。

Capcom的PS2大作《鬼武者》想要沿袭系列风格处在GBA上同样没有可能，因此厂商很讨巧地做了一个战略版的《鬼武者》，尽管看起来是款普通的战棋游戏，但吸魂、强化等系统，以及登场的杂贺孙市、安国寺惠琼、织田信长等角色，都在向玩家传达一个信息——这，就是《鬼武者》。《大战略A》则采用了2D的上下对阵的战斗画面，尽管不是系列一贯的左右对峙，但整体上画面看起来相当充实，兵器也更加细腻。


▲几经波折才上市的《横行霸道A》，即使俯视视角也是乐趣不减。


▲变成了S·RPG的《鬼武者》。


▲《大战略A》的战斗画面。

Rare的离去与《大金刚飞行员》的流产

英国小公司Rare由于当年在FC的欧美推广中的大力相助而和任天堂保持了良好的关系。SFC时代得到任天堂授权后将老任旗下品牌《大金刚》给横版ACT化，也就是《超级大金刚》，让Rare名声大噪，也使得Rare在被任天堂收购了25%的股权后成为了老任得力的第二方。SFC上的连续三作《超级大金刚》都相当不错，N64时代Rare的《007 黄金眼》更给低迷中的N64注入了活力。不过到了NGC时代，对于表现相当不佳的NGC，Rare也再无当年制作的《超级大金刚》、《星际火狐》和《007 黄金眼》的魄力了，在任天堂对Rare越来越感到不满后，于2002年9月21日撤出了当时已有的Rare的40%的股份，其后微软便出资3.77亿美元收购了Rare，从此Rare离开了任天堂。结果便是，转手期间Rare大量人才离开，任天堂再没有能够取代Rare的第二方，而Rare在微软也同样再没有过当年的辉煌。

尽管如此，Rare在GBA上开发的原创作品《军刀狼》还是在2004年3月12日如约推出，算给GBA原创大作阵营增加了一个亮点。然而Rare的离去也导致Rare为GBA移植的《大金刚飞行员》流产，该作原系N64作品，但移植过程中出现如此大的事情，移植便告终止，直到NDS时代《迪迪金刚赛车》推出，任天堂才算勉强填上了这个坑。

GBA游戏的最后辉煌



▲GBA末期SE将系列4～6代作品悉数移植，2006年11月30日《最终幻想Ⅵ》发售，为GBA大作时代画上了句号。

对于一部主机的末期到底如何算其实挺难界定，尤其是GBA，虽然NDS在2004年末就已经上市，但整个2005年的上半年GBA依旧余威不减，在《超级马里奥兄弟》20周年时候还再次引爆一次热潮。到2006年12月，《最终幻想Ⅵ Advance》发售之后，GBA上再无影响重大的大作发售，此时才算退出历史舞台。在NDS推出后的两年时间里，GBA上发售了包括《真·三国无双A》、《螺旋破碎机》、《车手3》、《口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队》、《尤歌朵拉同盟》、《旋律天国》、《Mother 3》、《超级大金刚3》、《超级机器人大战J》、《洛克人Zero 4》、《洛克人EXE 6》、《最终幻想Ⅳ》、《召唤之夜 铸剑物语 初始之石》、《最终幻想Ⅴ》、《最终幻想Ⅵ》等近20款大作，生命力确实很顽强。



▲尽管之前很多人认为《真·三国无双A》是Koei想借GBA末期捞笔钱，但玩上后发现，游戏做得还真不错。



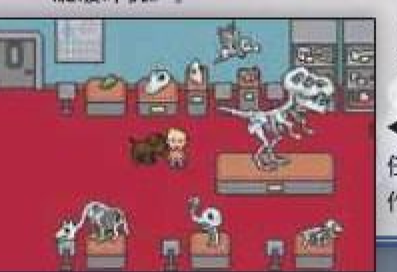
▲爽快性趣味性都满点的《螺旋破碎机》。



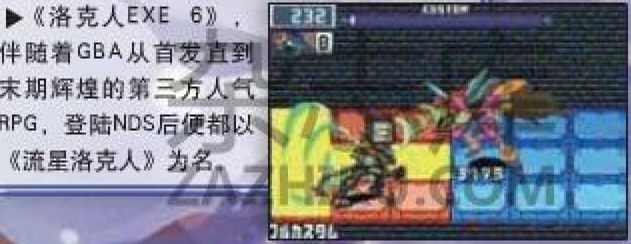
▲初代《口袋迷宫》的两个版本分别出在NDS、GBA两个平台上，本作为GBA版的《赤之救助队》。



▲少女拯救国家的S·RPG《尤歌朵拉同盟》，精彩华丽的必杀技和战斗都是其特色。



◀GBA末期推出的任天堂RPG经典续作《Mother 3》。



▶《洛克人EXE 6》，伴随着GBA从首发直到末期辉煌的第三方人气RPG，登陆NDS后便都以《流星洛克人》为名。



国内影响篇

GBA对国内游戏业影响之大是毋庸置疑的，到底有多少玩家是从GBA开始接触掌机成为掌机玩家、这个实在是难以统计。以下我们就从各个方面来说吧。

破解的尴尬促销

就和电子游戏在国内的普及离不开当年那些黄色盗版卡一样，GBA在国内普及得如此广和烧录卡以及PC模拟器的普及是密切相关的，虽然尴尬但却是事实。

掌机烧录卡在GB时代就已存在，但价格高昂。而到了GBA时代，随着PC越来越普及，起码拷贝的成本是没那么高了，技术的日渐成熟让烧录卡的成本也降了许多。今天的烧录卡最贵的不过200元，而在GBA初期，200元只能买很普通很普通甚至很多方面性能都不达标的烧录卡。

烧录卡一定程度上推动了主机的销量，但对于游戏厂商本身的副作用也是相当大的，比如统计主机数目最终决定计划销量时，往往会由于烧录用户的“虚值”使实际销量和厂商的预计大有出入。就国内而言，烧录卡对于GBA的普及几乎是功不可没的，如此大的市场又运作得如此不规范，终于使任天堂在国内找了代理商，一定程度上甚至可以说其促进了国内主机的行货的早日到来——至于行货游戏在国内，就是只能用惨淡来形容了。

比起烧录卡+主机，PC+模拟器几乎就是“空手套白狼”，不过掌机本身强调便携，因此丧失便携优势的模拟器玩家远不如玩主机的多。但由于PC模拟器的存在，倒也使得自制软件、同人游戏以及汉化游戏开始日渐繁盛起来，自制软件让GBA成为了一个小小的多媒体，这个前面已经说过就不赘述了，下面着重笔墨来说同人游戏和汉化游戏。

同人游戏

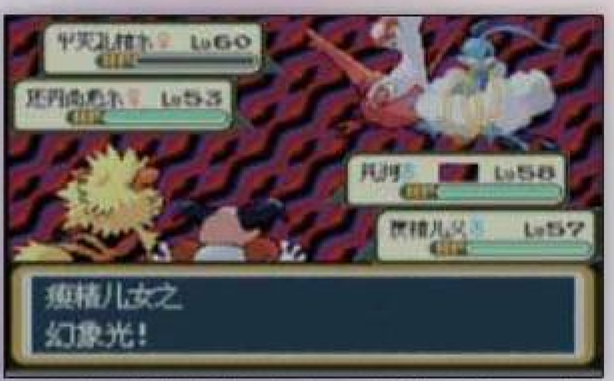
制作游戏相信是很多玩家儿时的梦想，尽管后来随着年龄的增长大多数放弃，但还是有很多人坚持着，当GBA时代来临时，这些人迎来了实现梦想的机会——同人游戏成了自制软



▲同人制作组混沌星辰的作品《麻将方块 更强、更快》。

件中的一个大项，国内更出现诸如“混沌星辰”这样的同人小组。不过在接踵而来的正式的GBA大作中，小制作的同人游戏并没有引起多少玩家的共鸣，但存在即是合理，即使是自娱自乐，也给这些坚持梦想的玩家以一个圆梦的机会。

汉化游戏



▲GBA中后期的盗版商汉化版《口袋妖怪　火红》，内容依旧很让人无语。

GBA时代最引起玩家广泛关注的，无疑是汉化游戏的兴起和壮大。在此之前，新游戏的汉化基本就是盗版商完成，如果说早年GB时代的盗版商还算用点心汉化出还算不错的《塞尔达传说　梦见岛》、《吞食天地》这些的话，那到GBC时代就很少有品质质量可言了，到GBA时期更有“《机战A》中文版”那种汉化几话便拿出来骗钱的。

民间汉化、也就是玩家们汉化的素质确实高，但只能汉化那些破解了的主机和游戏，而已经破解的主机游戏往往又都是以前的。GBA游戏之所以能很快推出汉化版，首先是任天堂在GBA的防盗版加密上一如既往地漫不经心，使得游戏出一个破解一个；另一方面则是网络的快速普及，汉化者、破解者不受空间限制实现了即时联系，更使得他们能第一时间获取和共享游戏的破解信息……

从施坷昱汉化第一款GBA游戏《恶魔城　月之轮回》开始，GBA游戏的汉化者便越来越多，从个人汉化到有组织的汉化组，国内的汉化界几乎可以用“欣欣向荣”来形容，汉化的游戏给玩家们带来的方便是不言而喻的。但问题也随之出现，首先是诸如催促、挑剔等个人行为，其次是汉化组之间竞争中出现的一些不愉快的争执。但都不影响汉化界整体的发展，一直到今天，国内很多玩家仍然享受着汉化者们的无偿奉献。



▲汉化界元老施坷昱汉化的首款民间汉化GBA游戏《恶魔城　月轮》。

行货掌机时代正式开始

大陆的行货主机并非开始于GBA时代，而是早年万信代理的黑白GB。但在GBA时代，神游代理的GBA主机系列，完全可以宣告着中国大陆行货掌机的时代正式开始。

神游公司在2003年引入N64（神游机，iQue PLAYER）后，2004年4月又引入了行货GBA（小神游，iQue GBA），尽管主机的屏幕在初代GBA中堪称最亮，但当时GBA SP在国内都已通过其他渠道全面普及。在很多人都质疑神游的代理效率时，2004年10月神游便推出了小神游SP，两个版本的时间差让人称奇。而2005年9月13日GBM日版发售，行货







▲迟来的小神游GBA。

▲小神游SP和iQue micro。

GBM——iQue micro也在10月初便上市，基本上相当于和日版同步了。

由于GBA系列主机的生产为国内代工，因此大陆行货的各个版本的GBA都不比水货高甚至更有价格优势——这在国内的电子行业中并不多见，而售后服务却是水货比不了的。当年的万信GB开了一个头，到GBA时期，借由神游的代理，国内也完全迎来了行货掌机的时代，一直到今天。

尽管行货主机来得很及时，但行货游戏的数量一直比较少，到今天也是个尴尬的问题，行货游戏数量少的原因很多，这里谨希望大陆行货掌机能够越走越好，当随着日后玩家的收入提高及正版意识在国内越来越深入人心时，更多优秀的官方中文的大陆行货游戏也能第一时间与玩家们接触。

专门掌机媒体大量出现

国内专门的电子游戏媒体诞生于1994年，然而掌机相关的媒体在GBA之前是没有的。书刊上，掌机游戏只是作为小众游戏介绍，专门的掌机书刊也不过作为周边读物推出。而早期网络媒体上，掌机游戏同样是包括在电子游戏版块内，一些论坛甚至将电子游戏与PC游戏混在一起，更不用说独立的掌机游戏版块及论坛了——也不是说没有，但很少很少。

随着GBA的普及、掌机玩家几何倍数的增长，掌机游戏也终于在国内的媒体上有了自己的一席之地。GBA发售后在国内大面积普及时，也正是国内网络更大范围铺开的时间，一些传统的论坛开出了专门的掌机版块不说，更诞生了很多新兴的专门的掌机论坛和网站，甚至专门的某款掌机游戏的论坛。

传统的商业纸媒体方面，2002年7月，《掌机王》第一辑诞生，成为国内第一本按周期上市的掌机书刊，到2004年5月改为《掌机王SP》后将周期缩短为一个月后，又缩短至半个月一直到今天。而在《掌机王》第一辑诞生后，其他按周期上市的掌机书刊也都陆续诞生。网络媒体、平面媒体在互相竞争中共同成长，共同把市场份额做大，和GBA时代开始掌机玩家数量的大量增加是离不开的。



▶国内首个按周期推出的掌机书刊《掌机王》。

我们的GBA

——小编和GBA的故事

LIKY

有一段时间我的视力下降较为明显，那段时间就是GBA流行的时候。现在回想起来，那个时候大家都能容忍屏幕如此昏暗的掌机，任天堂实在有太强大的号召力，让你不得不爱，忍受缺陷去爱。当年为了屏幕的问题还真折腾了不少东西，跟擎枫一起想办法改造屏幕，加前光灯，加背光LED灯……最后终于搞到一块背光板加上去效果才算理想，不过此时带背光屏幕的GBA SP也出来了，这份折腾基本算是白忙活，但现在想起来也挺有意思的。

胧月

跟很多“自由读”作者一样，我与GBA的接触也是从蹭机开始的。诚于台适合我的游戏并不多，玩了、通了不少游戏但印象不深，经典好玩如《马里奥》、《塞尔达》、《卡比》都与我频道不合，倒是《瓦里奥制造》玩得很开心。有次去买《FFTA》，换了两次卡带都没法存档，悻悻然地去网吧猛听《白花》的歌曲版，后来得知游戏里只是BGM，心里好过了一点。

白菜

本人与GBA结缘是2002年的事，当时GBA已经推出一年，早早奠定了掌机界霸主的地位。由于本人高二期末考试成绩优秀，于是得到了大量资金赞助，入手了一台金色的GBA。这台被我不离身带着的宝贝陪我度过了高三的住校生活，当时耗费我最多时间的游戏是《世界传说 换装迷宫2》，在这款神作近一年的洗礼下，我从一个RPG爱好者转职为“传说饭”。为了与朋友玩《KOF EX2》，我购入了联机线；为了打通《火焰之纹章 封印之剑》，亦购入了传说中的随机记忆棒。说起来这还是我周边买得最多的机器呢。

乌冬

GBA盛行那时，自己还在上高中，当时因为PS被父母封印，所以隐藏性能优秀的GBA就成了高中生活的唯一娱乐。不过其实自己本身就是从GB时代一路过来的，即使只有GBA对于我来说也很满足了。作为一个《口袋》饭，GBA上玩得最久的无疑就是《口袋妖怪 红宝石》了，记得当时为了第一时间入手，还专门请假出省城去买，同时这也是我买的第一个正版游戏，说起来还真是充满回忆呢。直到现在那盘卡带依然保存得很好，游戏记录也还在，而里面的精灵则大部分都已经传到了《白金》，在新的平台继续并肩作战。

阿鲁

由于种种原因，本人没有经历过掌机的黄金时代，真正开始体验掌机游戏是在模拟器成熟之时，而且也多以GBA游戏为主。不过在这里要说的是初中时初次接触掌机的事。当时班上有一死党购入了一台GBA，一开始自然是大家一起蹭机，不过后来这家伙学精了，开始租机器，5块钱一天，虽说当时5块钱对于在校学生来说是一笔不算小的财产，但是在他那里租机器的人每天都没有间断过，于是这家伙就靠租金买了一个又一个的游戏，免费玩游戏的同时还加深了和同学之间的关系……如今这家伙成功转职为电玩JS。

酷洛洛

虽然不是首发，但自己应该是较早一批玩上GBA的孩子吧。当时得知GBA的发售日后，发售日当天就不断催促楼下卖游戏机的商家去拿货，大概过了差不多两个星期的时间，紫色的GBA便出现在店面。记得那时候的买入价格是650元，我还把手上的GBC连同数码宝贝对战机卖去游戏二手市场，才够钱买这玩意。同时因为应付不起正版卡，在D版卡出现之前，还用GBA玩了很长一段时间的《塞尔达传说 时空之章》……

半夏

说来惭愧我并没有接触过GBA实体机器。上高中时是实验班，每人都有一台电脑，那时班上男生在同学间普及了GBA模拟器，也正是那时起我才接触到掌机。《口袋妖怪 红宝石蓝宝石》、《牧场物语》、《逆转裁判》等等优秀的游戏陪伴我度过了痛苦的高中生活，也引发了我对掌机的兴趣，可以算是之后我选择口语专业，会到这里工作的契机之一。感谢GBA，感谢那些把我领进游戏世界的同学。记得谁说过的“游戏改变生活，游戏改变命运”，某个角度讲是完全没错的。

苍穹

个人并没有拥有过GBA，当年是从一位同班同学处借来把玩的。那位同学就住在我家楼下的一楼，买了GBA后商议决定放学后到10点前的时间他玩，后面的时间我玩。于是每天晚上我都跑到他的窗台下吹口哨作为暗号，然后他便用绳子把GBA吊下来，第二天白天我再带去还给他。由于都是做“地下工作”，游戏时几乎就不敢开声音，窝在被窝里偷偷玩游戏相信也是许多玩家共有的回忆了。

马陵

写这篇专题的时候不住地感叹时间过得太快，如果说GB、GBC承载着我在老家的记忆，那GBA的记忆可就有很多是我来编辑部之后的事情了。大作当然是没少玩，但“《CT特种部队》系列”、“《紫狼》系列”等优秀的GBA二线作品也没少接触，篇幅限制就没法一一介绍了。当编辑这几年，一直埋头于接踵而来的游戏中，从GBA到NDS、PSP到现在的3DS……忽然发现，GBA也已经10周年了！能为国内影响巨大的掌机GBA撰写十周年纪念专题，备感荣幸之余自然也有很大压力，如有不足疏漏之处，也请大家指正并能海涵谅解。



アンチェインブレイズ レクス

UNCHAINBLADES REXX

拥有超华丽制作团队和声优阵容的本作又有新情报了，这次的情报中为大家带来了新角色的介绍以及游戏相关系统的详细介绍。

文 阿鲁 美编 Juxi

解放之剑 雷克斯		
アンチェインブレイズ レクス		
Furyu	RPG	预定2011年6月23日
日版	1人	6090日元
对应周边未定		

3DS/PSP

相关报道 Vol.153 P40/Vol.154 P30

卢西亚斯 祈求死亡的不死剑士

ルシアス

CV：森田成一

画师：清水荣一・下口智裕

代表作《武装机甲》

持有死神异名的不死族剑士，因为中了不老不死的诅咒，已经活了数千年了。为了寻求死亡，前往挑战泰坦。

▲完成迷宫“泰坦”后可以实现任何愿望，这就是卢西亚斯所追求的力量。

◀为了解除被女神施放的不老不死的诅咒，卢西亚斯向女神的试炼发起了挑战。

▼通过长期的修行，卢西亚斯获得了令巨人族王子都惊叹的力量。

龙皇四天王

龙皇梵古的家臣，和梵古一样被女神克琉蕾娅夺走了龙的力量，分散在下界的各个地方，在途中和梵古一行人汇合。



画师：深游

代表作《钢壳都市雷吉欧斯》

尼兹赫古

ニーズヘッグ

画师：北千里

代表作《侍魂》



画师：日高奈美

代表作《水之旋律》



画师：宫城

代表作《罪人与龙共舞》

最多4人＋16只的连携战斗！

本作可以让在迷宫中捕获的怪物参战，战斗中最多可以出场4人，每人又可以携带4个随从共同作战，因此在战斗中我方最多可以派出20个单位参与作战。在有随从的情况下，可以获得不少好处，随从会根据心情来展开3种连携行动。

随从 成为手下的怪物

主人 主要成员

解放系统



▲解除那些困在泰坦内部被诅咒的怪物并让其成为手下的方法被称为“解放系统”。

同步攻击

在主人进行攻击时可能发动的技能，此时随从会进行名为“同步攻击”的追加攻击，随从的数量越多，攻击力也就越高。



防御

主人受到攻击时，随从会化为护盾抵挡来自敌人的攻击，减轻主人受到的伤害，随从实力够强的话甚至可以完全抵挡敌人的攻击，在战斗中非常实用。



连携技能

主人与随从共鸣时可能发动的技能，根据表现随从魂的性质的“生命力”的不同组合，可诞生出不同种类的连携技能。



▲对技能进行编成让实用的技能优先发动，这也是战前需要做的准备工作。

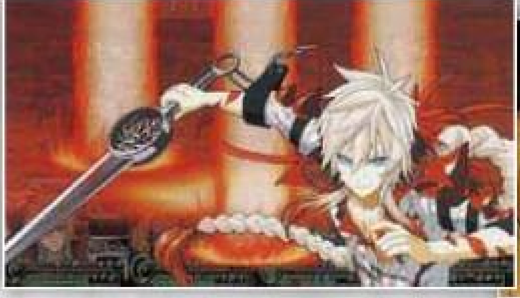


◀携带的随从不同，连携技能也会发生变化，寻找持有相性好的生命力的随从是非常重要的。

实用必杀技扭转战局！

主要角色的技能中有一种叫做“爆裂”的大威力必杀技，这是消费在战斗中累积的爆裂槽就可以发动的大招，招式成长后威力会更强大。







用强力的一击决定胜负！

利用丰富的成长要素来强化同伴吧！

技能盘

可自由成长的系统

消费主人升级后获得的SP点数就可以在“技能盘”上学会新的技能。玩家可以习得圆形的技能盘上的任意技能。





交流

强化与随从的连携！

战斗后或返回村庄时，可以和随从进行交流。随从的心情会随着主人和它们的交流而发生变化，选择适合的话来回应随从吧。

▶心情好的话，随从与主人的连携行动的发生率会提高！





加深和随从的羁绊吧！

统率力

对战斗成果的优秀评价！

进行了有效率的战斗时，战斗的评价就会上升，从而获得统率力点数。统率力等级提升后，自身的能力也会有所增加，与随从的好感度也会发生变化。相反，如果同伴被打倒，统率力会下降。



解放怪物时的成功率也会提升！



统率力等级提升啦！



▶统率力在游戏中有着非常重要的地位，一些技能必须达到一定的统率力等级才能习得。



文 胧月 美编 咕噜



战律之云

战律のストラタス

Konami	A・AVG	预定2011年内
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

开发过《铁骑》、《无限航路》等作品的Nude Maker公司将携手Konami制作这款动作冒险类游戏。标题中的“战律”在日语中与“旋律”、“战栗”同音，结合本作阴郁恐怖而又华丽铺张的气氛，倒也不难看出双关之意。以科幻为背景的本作再度描绘出人类面临绝境的末日世界，这次将介绍其主要角色与世界观设定。

描绘黑暗世界的残酷人间剧

序章

公元2058年，帝都东京，一种被称为“米姆”的螺旋情报柱体突然入侵，人类面临灭亡的危险。米姆是没有实体的情报集合，它陆续吸收着人类，将他们与自己同化。变本加厉地，从米姆的蓝色发光据点“月面云”飞来了巨大的生体侵略兵器“特异点”，其强烈的攻击把人类逼到恐怖与绝望的深渊。米姆对策特务机关“帝特六机”招募了本作的主人公及其同伴，他们将生死置之度外，为开辟人类的生存之路展开了激战。

从月面云分来的巨大生体侵略兵器特异点

人类的巨大威胁

◀米姆向地球发射来的巨型兵器，拥有可怕的破坏力，且人类的普通武器无法将其破坏。它的形态和攻击方式极为多样化。

改造人

幸存下来的我又要成为你们的小白鼠吗？

这个身体究竟算是什么？

主人公

九断征四郎

声优：宫野真守

在米姆发动的袭击中幸存，被强制征入帝特六机。他对军方抱有强烈的不信任感，但还是义无反顾地投入战斗。

最多可进行三个阶段的强化改造

不是能不能做，而是非做不可。为了我们能活下去

八神拓海

声优：石田彰

出身自鹰乃巢家的分家，是禊的青梅竹马。身为一名优秀的军人，他被寄予厚望，同时深得禊的信任。

第六特务机关司令

你的身体只不过是无数祭品之一 失败和死都不被允许

鹰乃巢禊

声优：远藤绫

鹰乃巢公爵家的大小姐，担任由祖父创建的帝特六机司令。她舍弃了少女该有的青春年华，成为对抗生体侵略兵器战的先锋司令官。

剧本·导演
河野一二三

角色设计
エナミカツミ

动画制作
Satelight

本作集结了豪华的制作阵容，剧本和导演由《铁骑》制作人河野一二三担任，人设是《星之海洋4》的エナミカツミ，动画则由制作过《超时空要塞F》的Satelight负责，应该具备不错的演出效果。

■Satelight制作的精美动画衬托出本作的厚重氛围。

文 胧月　美编 juxi

DEVIL SURVIVOR 2 デビルサバイバー2

本作是“《女神》系列”在NDS上的战棋外传《恶魔幸存者》续作。突如其来的外星入侵，让人们再度面临灭亡的危险。本次的危机区域从前作的东京市中心扩大到全日本，拥有恶魔召唤能力的主人公将和同学们一道，与真身不明的外星侵略者战斗。一名恶魔召唤师与两只仲魔组成的小队编制战斗、恶魔拍卖会等经典系统均予以保留，此外还搭载了登录并召唤恶魔的便捷系统“恶魔全书”。本次将继续介绍侵略者七星的其他成员和新登场角色，取材日本各地实景制作出的街景也值得观注。

七星在外形和设计上均与《新世纪福音战士》接近，它们会在一周的七天内依次对日本全国发动袭击。上次报道了星期四的侵略者“玉衡”，这次官方则公开了星期一、星期三和星期日的三只新侵略者。





恶魔幸存者2			
デビルサバイーバ-2			
Bumt !!!!!!!!	T×SQH!	!!鐵广3122悱8棒39椏	
日版	1人	容量未定	6279日元
无对应周边			

NDS

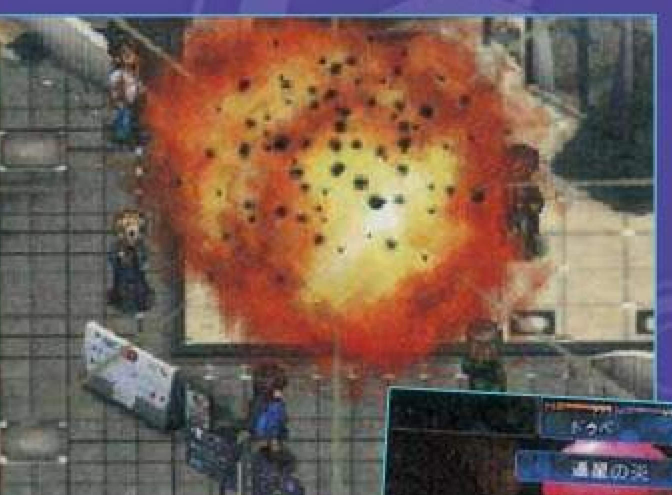
相关报道 Vol.156 P16

七个侵略

星期天的侵略者 天枢

主人公们最早遭遇的七星之一，于星期天出现，代号“天枢”。它能把顶端的圆形部位肥大化，产生破坏力超群的大爆炸。

在闹市区爆炸





▲▶天枢把众多平民卷入爆炸中，爆炸的规模视肥大化程度而定。





星期三的侵略者 天权

◀▲七星出现在海空陆等一切场所，在消灭众多喽啰后就要跟本体对决了。

发射出芽胚的球形侵略者

星期三在太平洋上出现的侵略者，从体表向日本各地射出众多芽胚。这些芽胚各自具备行动能力，召唤出恶魔向人类发动袭击。

者"七星"

星期一的侵略者 天璇

排出子机的同时发射大炮



▲天璇的攻击方式多样，在注意别被子机爆炸波及的同时，也要预防凝结着强力冷气的炮击。

星期一出现的侵略者，排放出的圆形子机会发动自爆。此外，天璇的本体也会发射出冷气，或发动威力强大的炮击。

天璇子机

侵略者对抗机关

吉普斯

抵御侵略者的谜之国家机关，把握着恶魔相关的重要信息。他们的目的并非拯救国民，而是基于某个特殊目的行动着。吉普斯的大本营坐落在大阪，各地设有支部。以局长峰津院大和为中心，云集了来自各界的优秀人才。此外，他们还拥有独特的移动手段，不借助被七星破坏掉的交通工具也能在各个城市间往返自如。




气象厅·指定地磁气调查部

13名恶魔

「勇气与无谋不同，不要搞错这一点」

迫真琴

（26岁／女）

对吉普斯忠诚不二

MON DAY 10:00

迫　真琴

ここはジプスの車両が
発着する専用ホームだ。
もっとも、施設はだいぶ古いが…。

SUN DAY 21:00

迫　真琴

危険は承知している。
だが、我々の仕事は元より
それでも諦めない事のはず。

人公一行的她是否会引吉普斯呢？

吉普斯东京支部的成员，英姿飒爽的成年女性。性格一丝不苟，为了市民的安全能豁出性命，积极地活动在第一线。

「扔掉那仅存的期待吧……你的人生已经快要毫无保障了」

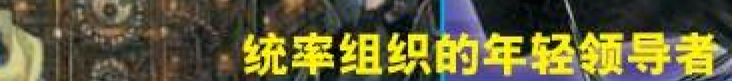
峰津院大和

（17岁／男）

MON DAY 08

峰津院　大和

淡い期待は捨てろ。
…もはや君の人生に
一切の保証はないのだ。



统率组织的年轻领导者



▲▶言辞严厉的他抱着何种终极目的？实在是城府极深的领袖。

代代统率着峰津院一族的嫡男，吉普斯的现任局长，作为组织的领袖统领着众多灵力者。他不仅拥有冷静的判断力和行动力，面对侵略者也毫不畏惧。

『我也是吉普斯的成员。以召唤恶魔战斗的哦♥』



技术高超的女医生

吉普斯大阪本部的成员，本职是医生，担负吉普斯全员的救治工作，同时也能差遣恶魔战斗。她对任何人都亲切温和，是一位心地善良的女性。

柳谷乙女
(24岁／女)

召唤师

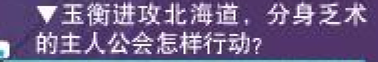
与各地七星战斗的是包括主人公在内的13名恶魔召唤师，这次介绍的是吉普斯机关中的4名角色。他们均拥有召唤恶魔的能力，与各支部所在地的侵略者战斗。主人公与他们怎样交往，怎样发展人际关系，都取决于玩家的选择。

『其实是这么回事……』『不过还需要我解释吗？麻烦死了』



研究七星？

菅野史
(21岁／女)



吉普斯名古屋支部成员，科学类知识丰富，进行着各种各样的研究。她加入吉普斯的目的似乎并不单纯……

日本全国均化为疆场

▶袭击东京的天枢。

东京·新桥

▶盘踞在通天阁前的天璇，自卫队已经被它尽数消灭。

大阪·通天阁

▼玉衡进攻北海道，分身乏术的主人公会怎样行动？





北海道·札幌

主人公为了迎击各地出现的七星奔赴日本全国，可是面对全面袭击，必须对部分地区做出舍弃。救谁，舍弃谁？玩家的选择将影响故事的后续发展。



初音ミク Project DIVA Version 2.5

初音ミク・プロジェクト ディーヴァ・Ver.2.5(仮題)

电子歌姬

看来SEGA是在《初音未来 女歌手计划》上尝到甜头了，第二作发售都还未满一年，新作就又公布了，而且这次还不是3，只是2.5，即是2代的加强版，尽管这样，只要有初音的号召力，相信初音粉丝们也会乖乖掏钱包的。（笑）

文 乌冬 美编 Juxi

初音未来 女歌手计划 Ver.2.5（暂名）		
初音ミク Project DIVA Ver.2.5（仮）		
SEGA	MUG	预定2011年秋
日版	1人	售价未定
无对应周边		

PSP

初音未来

镜音铃



新歌一口气送上！

街机版《初音未来 女歌手计划》收录的歌曲，舒服的电子系旋律让人听得入迷。

新歌 Melody…… by mikuru396

初音唱出自己的思念







▲游戏的玩法一如既往。

再临PSP！



初音未来是谁？

初音未来本是由日本Crypton Future Media公司开发的音乐制作软件"角色主唱系列"第一作上的封面角色，软件的基础音源由人气声优藤田咲提供。软件发售后，用户把自己的作品投稿于日本知名视频网站Niconico，由此引起了强烈反响，现在初音未来已是网络上炙手可热的虚拟偶像。

▲相信喜欢ACG的朋友都不会不知道她。

表现人生无常的一首歌，铃在和风的舞台上以优美的身姿演绎着。

▼▶歌词写得比较狂纵，让清纯的铃来表现别有一番风味。

与2代中初音与铃合唱的《カラフル×メロディ》相对应，这次ちーむMOER专门为巡音和MEIKO创作了合唱曲《カラフル×セクシィ》，走性感路线的本曲正适合御姐声线的两人演绎。



▲ちーむMOER在VOCALOID界也算是颇有名气的团体了。

新服装也增加了许多！

镜音 APPEND

设计：オサム

去年发售的《镜音APPEND》的封面原画衣装，特征是黄色的绸带。

赛车女郎初音 2011版

设计：村上ゆいち

“初音未来GT计划”的2011年官方形象，对此有感兴趣的玩家可以看看上辑的万花筒。

初音ミク APPEND

设计：浅井真纪

《初音未来 APPEND》（扩张音源包）封面的服装，还原度非常之高。

有新歌，当然就不能少了新服装，下面马上来看看本作新增的服装。展示的服装里还有一部分是原画，究竟在游戏里会怎样再现，大家可趁现在脑补一下。

性感布丁

妖精杏仁饼干

设计：nezuki

专门为《カラフル×セクシィ》设计的新服装，风格与《カラフル×メロディ》的服装相近。

大人的魅力满载





▲◀舞台上的巡音和MEIKO卖力地演出。

巡音和MEIKO的新组合诞生！

MEIKO新服装

设计：あんこ

由插画家あんこ设计的新服装，低胸设计完美展现了MEIKO的性感。

？？？

还只有剪影的新服装，看上去很华丽的样子。

尤老师为KAITO设计的新服装，腰间巨大的怀表引人瞩目，有点吟游诗人的感觉。

KAITO新服装

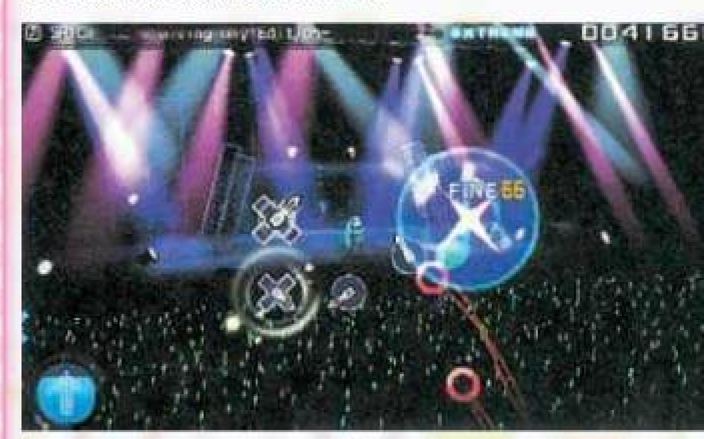
设计：尤

向处女座的星星许愿



▲舞台会有一瞬间变为星空的样子，此时的初音也闭目向星星许愿。

初音人气歌曲《SPiCa》曾在去年3月9日的初音感谢祭以演奏版本登场，这次初音粉丝们可在PSP上体验到了，当然歌曲的场景也是感谢祭的舞台。



▲台下的粉丝用绿色的荧光棒合着拍子。



珍贵的感谢祭版本

文 苍穹 美编 咕噜



荣耀同盟		
グロリア・ユニオン		
Atlus	S・RPG	预定2011年6月23日
日版	1人	6279日元
对应周边未定		

相关报道 Vol.156 P36

《荣耀同盟》继公布了一段3分钟的PV后，官网又放出了大量资料。相信细心的读者都已发现，本作的女角色类型异常丰富：猫耳娘、"蹭的累"、天然呆、小萝莉……虽然最初的《尤歌朵拉同盟》也被粉丝戏称为"萝莉同盟"，但宅向要素尚没有如此明显。个人只希望本作在系统方面能够有一些实质性的进化，不要让最重要的"游戏性"被喧宾夺主了才好。

因性别而异的阵型

由于每回合只能发动1次攻势，如何在1次攻击中引入更多的单位，利用同盟攻击给敌方造成最大的伤害就是本作最核心的的战术要点。只要在主攻角色的阵型效果内有其他单位，就可以与同伴结成同盟一起发动攻击。







▲▶男性角色的阵型效果为"×"形，女性则为"+"形。

在大海上结识的性格各异的同伴



露露（ルルゥ）

指引伊修特的谜之少女

CV：花泽香菜

为了引导伊修特前往某个场所而突然出现的少女。经常会做出常人无法理解的举动，也能以天然系的性格缓和周围的气氛。



艾丽夏（エリーシャ）

傲娇少女是海贼团的副船长

CV：伊藤静

使用双枪的好手，17岁就担任了"荣耀海贼团"副船长一职。性格要强但不够坦率，似乎对伊修特比较在意。

萝可莫可（ロコモコ）

从魔法王国来的魔法少女

CV：野中蓝

为了寻找古代王国"尤弗利亚"的秘密兵器——辛弗尼亚而来到了这个世界。能熟练使用魔法，且非常喜欢糖果。

可操控式团队战斗

结成同盟后就可以向敌方发起攻势，战斗中玩家可以通过按方向键对部队做出“积极”或是“消极”的指示，前者可以通过消耗技能槽提升单位的攻击力或附加属性，后者则能缓缓累积技能槽进而发动必杀技。



▲根据战况采取合理的操作，才能导向最终的胜利。

新要素
海贼团炮击

既然本作是在海上展开的壮阔冒险，自然少不了海贼船的要素。只要海贼船位于我方同盟阵型范围内，就可以在战斗中进行援护炮击。与以往作品中“投石器”所不同的是，海贼船也是可以作为乘物、由玩家自由操控的。



▲由不同角色担当船长，炮击的范围和威力也会有所差异。

扎扎兰多（ザザーランド）
荣耀海贼团的船长

CV：藤原启治

在世界各地享有盛名的“荣耀海贼团”船长，尊重自由、性格豪放。战斗中能把手中的锚型大斧挥舞得虎虎生风。

拉兹贝莉（ラズベリー）
恶魔局死人管理部的吸血鬼

CV：茅原实里

为了追捕从黄泉之国逃离的罪人之魂而来到现世的吸血鬼。仅16岁就拥有单独搜查的许可，是管理部罪人科的精英。

菲比（フィービー）
腐海都市残存的人鱼

CV：清水彩香

为了让“香缇艾”都市变回昔日美丽的模样而游到外海寻求帮助的人鱼。年幼时曾接受过骑士式的教育。

文 半夏 美编 咕噜



怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G		
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G		
Capcom	ETC	2011年8月25日
日版	1－4人	3990日元
对应周边未定		

相关报道 Vol.157 P61

暖洋洋的G级艾鲁生活！



发售日终于确定 8月25日 发售！

《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》发售日确定！今年夏天和可爱的艾鲁们一起度过吧！

本作概要！

本作是可以享受艾鲁村悠闲生活的《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》续作；动作游戏“《怪物猎人》系列”的衍生作品。主角是成为见习村长的“我的艾鲁”，为了让村子更加热闹而扩张设施，收集新伙伴。



除了发售日还公布了更加引人瞩目的情报：在《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》（下简称《艾鲁村G》）中的艾鲁们都可以转换职业了！职业是艾鲁们在某一方面有所擅长，可以利用村内设施从事工作、影响编入探险任务队伍等的重要因素。

香菇艾鲁

最喜欢蘑菇的茶色毛发艾鲁，职业是“菜园家”。似乎村子的农田里不能采集到蘑菇，这成为它烦恼的原因……为了解决难题，去参加探险任务的时候它比谁都热心于寻找蘑菇并采集回来！

更多G级要点

提升技能 从事新的工作

村子的成员们有“菜园家”、“钓鱼师”等等各种擅长的职业。前作里职业是没办法变更的，但是在本作如果提升了技能就可以变更职业。变更了职业之后更换了工作场所的话，村子的样子也会有小小的变化。



▲在村子的设施“农田”中工作的香菇艾鲁，对于菜园家这个行业不是很喜欢，似乎对未知的职业更有兴趣的样子……所以就……

▲下狠心改变工作成为“钓鱼师”！得到钓竿之后马上冲向海边栈桥的香菇艾鲁，似乎因为新工作而十分开心！

享受了美味的料理之后 职业技能大幅提升！

想要改变工作首先要提升艾鲁的“职业技能”。在《艾鲁村G》里新登场的“沙滩厨房”里吃了料理的话职业技能就会有稍稍地增长。准备更多的食材帮助艾鲁们转变成各种职业吧！

职业技能

在选择画面中确认可以提升技能的料理，不同的料理似乎可以提升不同的技能哦。



◀变更职业之后可以参加到冒险任务中，敬请期待新职业的猫猫会有怎样的活跃表现吧。

新系统 新怪物 逐个登场！

《艾鲁村G》追加了众多新的任务，和伙伴艾鲁一起来到野外，进行“探险任务”。本次报道将为大家介绍新的探险地图“雪山”探险任务！前作没有的大型怪物，《MHP3》里出现的怪物也将在本作登场。采取艾鲁们的意见以完成任务为目标前进吧，同时注意采集雪山珍贵的素材哦！本作最大的看点G级探险任务到底是什么目前还没有明确……接任务的方法和探险的内容让人十分期待！



充满神秘气息的新伙伴，除此之外还有很多各种各样的新朋友来到艾鲁村。

更多的G级要点

现在出发喵！

蓝速龙



靠雪山伪装自己的鸟龙种小型怪物，在雪山里群居栖息。不要把它误认作雪人啊！

大雷光虫

特征是聚集了众多雷光虫，宛若光球一样。一边放电一边攻击！



《怪物猎人3rd》存档联动特典

在进行本作之前联动《MHP3》的存档，可以得到各种各样特典。特典之一是有特殊的艾鲁来到村子，它身着雷狼龙套装在任务中超级活跃！



身着雷狼龙套装的艾鲁终于来到村子！

提案的种类也增加了喵

探险过程中艾鲁猫们的提案种类大幅追加了，在采集黄金鱼为目标的任务中，提出的建议是……





队友的提案也提升到G级！

雪狮子

在作为队长的雪狮子王的带领下，有组织地进行群体活动的牙种兽小型怪兽。被它投掷的雪击中，艾鲁会变成雪人的哦！

虽然变成雪人的艾鲁很可爱但是……

雪山场景

1 白银雪山好冷啊喵

冰冻的洞穴中有植物啊喵

◀银白色的区域，进行雪山探险！虽然对于艾鲁来说有很多第一次看到的东西，但是不会气馁。加油向终点进军！

总算到了终点……啊！这是什么啊喵

◀在漫长的道路最后等待猫猫的是让猎人都觉得棘手的雪狮子王！艾鲁们能够摆脱困境么？

虽然危险但是一定要前进喵

雪狮子王！

美乐蒂X艾鲁的梦之合作

我的美乐蒂

继承前作和凯蒂猫合作的企划，本作中“美乐蒂”将登场！可爱得过分的衣服成为魅力点，预定发售后可以通过下载入手。





ラグナロク RAGNAROK 光と闇の皇女

文 酷洛洛　美编 Juxi

本作是以2003年于PC网游平台上推出的著名MMORPG——《仙境传说Online》为基础改编的S・RPG，该网游曾经在国内红火一时，如今依然是日本最受欢迎的MMORPG之一，酷洛洛也曾是这款网游的忠实玩家。有别于网游版，本作将会以全新的舞台和游戏方式展开，现在就为大家送上本作的故事关键人物和一些游戏基本情报。

仙境传说 光与暗的皇女

ラグナロク～光と暗の皇女～

GungHo	S・RPG	预定2011年秋
日版	1人	价格未定
无对应周边		

PSP



在过去，这个世界曾发生一场被称为“圣战”的大型战争。
在这场为阻止神魔两界入侵人间的守护战中，
最终以在彼此世界筑起“魔壁”，
战争才姑且打上休止符。
而人间界也迎来了久违的和平——
然而即使异界居民的离开，
人类却依然持续着彼此间无尽战争的历史。
在圣战结束的数百年后——
在北方被险峻山脉包围、
南方一片汪洋的格兰兹利塔半岛上。
正展开由佩尔拿多三世率领的布兰夏尔特皇国、
与基鲁特议长率领的奥拉联邦展开的霸权之争。
尽管在五年前两国因疲惫状态而进入休战，
但战争的零星火种并没有因此停息。
而人们只能一边惶恐等待战乱的再度来临
一边苟且过着短暂的和平生活。

特雷涅 トレーネ

年龄：34岁
性别：男
职业：武术宗师

布兰夏尔特皇国出身的特雷涅，曾经是一名雇佣兵，如今是义勇团的领袖，并以讨伐魔物而驰名于世。无论在何种状况下都能坚持并实践自己的信念，同时也是一位爱照顾人的老大哥。

特雷涅义勇团 トレーネ义勇团



由特雷涅率领的义勇团，与布兰夏尔特皇国和奥拉联邦没有任何关系。主要以讨伐盗贼以及击退魔物为主。对于平民百姓来说，是个值得信赖的组织。



辛西娅 シンシア

年龄：17岁
性别：女
职业：超魔导士

布兰夏尔特皇国出身的大小姐。性格好强，对奥拉联邦没有好感。在追查袭击民众的魔物过程中，与主人公、特雷涅、尤利相遇，一路上对众人抱有敌视之余又渐渐产生友情。

阿蒂蕾德 アデレイド

年龄：18岁
性别:女

布兰夏尔特皇国的公主，佩尔拿多三世（ベルナードⅢ世）的女儿，因为是王家的独生女公主，从小就被悉心栽培，并被灌输“奥拉联合国是邪恶的”的理念。性格率直、无私心杂念。

布兰夏尔特皇国 ブランシャルド

为振兴民族，不惜跨洋过海发动战争的世袭制国家。目前统治着半岛的东部，都城位于半北东位置的夏尔特城。

奥拉联邦 联合国家アウラ

奥拉联邦是为了对抗布兰夏尔特皇国的侵略，由当地原住民建成的联邦国家。其位于半岛北西的奥拉评议会，会选出代表各民族的议长以管理国家事务，目前的议长是基鲁特（ジルド）。

尤利 ユーリ

年龄：19岁
性别：男
职业：骑士领主

在布兰夏尔特国境附近的边营“水门砦”担任警备的奥拉联邦国军人。在寻找袭击边营的魔物途中遇上主人公、特雷涅以及辛西娅，之后便与众人一同行动。

实力派制作班底集合

本作的制作班底，是由担任《召唤之夜》的制作团队“Apollo Soft”，以及在业界有20年以上游戏制作经验的著名公司“Chime”组成，目前的开发进度约为40%。担任人设的是日本人气漫画家Tomakita，音乐部分由制作《无限回廊》的坂本英城担任，剧本担当为《魔界战记4》的山路“山路マキナ”。

惟美的2D地图描绘的壮阔诗篇

本作中玩家将化身为佣兵，在协助各势力期间展开战斗。故事存在各种分支，玩家通过各势力的视点展开剧情，了解到整篇故事的全貌。

以复数的视点体现故事

特雷渥义勇团



布兰夏尔特皇国



奥拉联邦



玩家扮演的主人公可以自由帮助大陆上的这三个势力，并以各自势力的视点进行剧情。而不管迎来哪个国家的结束，玩家都可以通过“A.I.Z系统”超越时空回到过去，协助其他势力展开新冒险，从而揭开谜团的真相。



格兰兹利塔半岛 グランツリッター半島

北方是白雪覆盖的冷峻山群，南方是沃野千里的水木林。原本半岛的各区域均有当地原居民所治理，但自从布兰夏尔特皇国出现后，原居民就集结组成了奥拉联邦。如今半岛上这两个势力处于持续独立的状态。

贝廷山道



▲位于古利古（クリーク）平原西部，某山岳地带的山道。山道分别通往辛德乌（シンドゥ）水门、坦迪阿（タンディア）山岳和古利古平原。

叹声的洞窟

▲巨大神像半身浮在湖面的洞穴，这个神像是圣战时期的建筑。由于风从洞穴吹过的声音犹豫叹声，叹声的洞窟的名字也因此得来。

朴罗马尼之森



▶位于半岛南东的广阔的热带雨林。由于靠近火山地带，受地热影响这里的溪流水温都较高，不时溪流的水蒸气会不时笼罩整片森林。森林中存在魔物的巢穴。

丰富的职业让游戏充满爽快感

本作中各自具备固有技能的职业达到14种。根据战况选择职业去战斗吧。这里先为大家公布其中3种职业，从这些职业来看，很可能采用和原作MMORPG相似的职业种类。当满足特定条件后，各职业还能使出特殊技，目前发动条件尚未公布，感兴趣的读者要记得关注我们的续报哦。



超魔导士

使用压倒性的魔力，操纵水、火、地、风4种属性魔法的异能者。可以从远处施展大范围攻击。



武术宗师

通过艰苦的修行锻炼肉体的修行僧。可以装备爪以提高破坏力，还能运用体内虚无的气施展攻击术。



骑士领主

使用双手剑的骑士，持有的攻击技能可以应对各种状况，攻防都十分均衡的优秀职业。

使用技能展开连续攻击 超越极限

1回合内可以多次使出技能的特殊技“超越极限（Over Drive）”，发动时会消耗专用的气槽，重复使出技能有着绝大的威力。





伴随超华丽画面演出的超越极限

阿修罗霸凰拳

用技能攻击打翻对手！

▲特雷涅的超越极限可以使出武术宗师的一击必杀技——“阿修罗霸凰拳”。

再接上强力的技能施展眼花缭乱的攻击吧

与同伴共同施展的协力技 爆裂打击

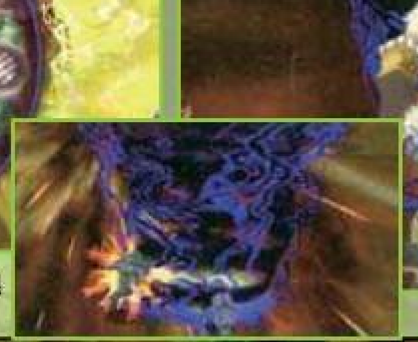
“爆裂打击（Burst Strike）”是通过消耗专用气槽，与队友共同施放的协力技。虽然官方并没有公布具体信息，但从画面的华丽度来看，一点也不输给超越极限。



多个队友使出技能攻击



▶可以使出光之箭、气功连环腿、暗黑旋风等爽快技能





用暗黑的旋风将敌人吞噬！



描写命运相遇的第一话剧情为你送上！

第一话剧情简介

为追赶魔物来到皇国边境附近的主人公和特雷涅，遇上了同为找寻魔物的联邦国家军人尤利，同时皇国出身的辛西娅眼见特雷涅一行人，前来询问联邦军人为何而来。突然众人遭到魔物的包围，为了击退魔物，这几个人组成一个奇怪的团队，众人之间既并没有互相包容，也没有所谓的“羁绊”。与此同时……



命运的3人在偶然之下相遇

▲同为驱逐魔物的特雷涅和尤利，决定协力在周围寻找，这时遇到赶来的辛西娅。





与魔物们战斗

???

コソコソ何をしていたのか、
洗いざらい話してもらいますからね！

◀▲正在争论的三人突然遭遇魔物的袭击，战斗一触即发！

对魔物施展职业固有技能吧！



▲运用各角色职业技能，将怪物逐一击退吧。



公元2020年，东京的恶龙讨伐RPG

2009年在NDS上发售的《七龙战记》续作即将移师PSP，与前作幻想风格的世界观不同，本作中的世界被设定在近未来的日本东京，描述了“村云机关”与龙族的壮绝战斗。

七龙战记2020
セブンスドラゴン2020
◆SEGA◆RPG◆预定2011年秋◆日版

游戏中，七只强大的龙于公元2020年从宇宙飞向地球，东京在遭到龙族攻击的同时，还祸不单行地被大量增殖的芙洛瓦罗花遮覆，居无定所的人们颠沛流离。为解救危难中的东京，主人公组建了对龙特种部队“村云”。村云汇集了各方的超能力者，玩家可以根据自身喜好，从外表、职业、语音等方面对所有队员进行编辑，追求理想的队伍。芙洛瓦罗花所到之处均是龙族的势力范围，曾经的东京化作一个个迷宫，包括龙族在内的众多怪物隐藏其中，连原本普通的动物也受芙洛瓦罗花影响，化作狰狞的迷宫守卫。探索各地迷宫，打倒镇守的BOSS，否则人类将不再有未来！村云机关以东京的都厅大厦为据点，遭龙族袭击的人们蛰居于此，同时也进行着商业活动。把在迷宫里收集到的素材交给这里的职员，可开发出更强的武器，提升我方战力。

游戏的开发方是近来颇具话题性的公司Image Epoch，导演和音乐依然由前作的新纳一哉和古代佑三担当，角色设计则是著名团体Supercell的画师之一——三轮士郎，他为Vocaloid家族绘制过《恋爱是战争》等著名插画。

（文：胧月）



▲村云机关的长官，负责对招募来的超能力者进行育成和支援行动，统率世界上惟一掌握龙族对抗技术的组织。



▲辅佐日晕枣的青年，自身不具备超能力，不过在龙族研究上极有建树，是战士们的后方指挥员。



▲前作踩上芙洛瓦罗花会受到地形伤害，这次则没有该忧虑。

▲涩谷的某处。即便已经面目全非，对涩谷熟悉的玩家还是可以找到熟悉的街景。



◀战斗场景。这次除了龙族外，动物们也会狂暴化，向玩家发动袭击。

全家大小享受野营乐趣！



野营妈妈+爸爸

キャンピングママ+パパ

◆Office Create◆ACT◆预定2011年7月14日◆日版

以女生向作品居多的“《料理妈妈》系列”这次一改风格，推出了这款男孩子也能乐在其中的《野营妈妈+爸爸》。游戏的舞台是一个名为“冒险岛”的小岛，玩家将和“《料理妈妈》系列”里的一家人，在岛上探险和游玩多达100种的迷你游戏。冒险岛上分为各种各样的区域，每个区域内又有许多关卡。以野营为主题的本作，收录的迷你游戏自然也是和野营的内容有关，包括了烤肉、钓鱼、劈柴、跳荷叶等等。游戏的目的很简单：操作家庭成员里的孩子们，到达妈妈和爸爸所在的终点。但是，前进途中存在着各种机关和陷阱，只有避开这些障碍或完成迷你游戏后孩子们才能顺利前进。

（文：乌冬）



▲游戏共有38个关卡。



▲关卡里还分布着许多装有道具的宝箱。



▲烤肉的迷你游戏相信对于各位《料理妈妈》玩家来说是小菜一碟。

人气卡片游戏进军掌机！



Weiβ Schwarz Portable

ヴァイスシュヴァルツ ポータブル

◆NBGI◆TAB◆预定2011年◆日版

《Weiβ Schwarz》是一款在日本地区人气非常高的集换式卡片游戏，卡片里的人物皆是各大人气动漫、游戏里的角色，令不少二次元宅沉迷于此。如今这款桌游即将登上PSP平台与玩家们见面啦！

游戏将收录超过1000张卡片，Weiβ一侧将收录“《魔法少女奈叶》系列”、《Angel Beats！ & 库特wafter》、《魔法禁书目录》、《科学超电磁炮》的相关卡片，而Schwarz一侧将收录“《偶像大师》系列”、“《Fate》系列”、《侦探歌剧 少女福尔摩斯》、《超时空要塞F剧场版》的相关卡片。游戏由Weiβ Schwarz小组协力监修，完全对应官方规则，并且游戏本身附带教学模式，没有接触过该系列的玩家也能轻松上手。另外游戏还准备了丰富的单机要素，即使是一个人也能充分享受对战的乐趣。（文：阿鲁）



▲看上去规则还挺复杂的。

▲原来加入SOS团可以直接增加2000的攻击力啊。

▼不愧为Level5的超能力者，很强力啊！

尽情吐槽“日常”的每一天吧！

日常（宇宙人）

日常（宇宙人）

◆角川书店◆AVG◆预定2011年7月28日◆日版

一直保持关注动画的玩家，以及保持关注“京都动画制作”的玩家，想必已经看过今年的4月新番《日常》了吧。这部动画最大的特点就是超现实与无厘头，让你永远也猜不到下一个镜头究竟是什么，给大家带来了极其爆笑的治愈感。原作漫画在经过这次动画化的腾飞之后，紧接着又决定制作了这款PSP平台上的AVG。在这部气氛轻松诙谐的作品中，玩家将会以“银河系电视台节目制作人”的身分，介入《日常》的世界中，为制作出一部高收视率的节目而奋斗。

本作的剧本由原作者あらゐけいいち老师亲自监修，保证了品质。正在痴迷这部动漫的玩家以及喜欢这种轻松搞笑风格的玩家，都不可错过这服夏季中的清凉剂。

（文：白菜）



▶为了获得高收视率，宇宙级制作人会远程操控地球的生物以介入《日常》世界。重视吐槽或者重视治愈，甚至是无视风格，全都由你决定。



▲《日常》的世界充满了超脱现实、不可理喻的部分，所以将玩家的视点设定为宇宙人，否则作为正常人类一定会跟不上他们的节奏的……



在剑与魔法的世界中冒险！



超越未来　固定时箭

ビヨンド　ザ　フューチャー　フィックス　ザ　タイム　アロー

◆5pb.◆AVG◆预定2011年冬◆日版

以制作女性向游戏而赢得高人气的游戏公司Rejet和制作过众多AVG的5pb.宣布合作，共同制作一款原创女性向AVG《超越未来　固定时箭》。本作是采用小说形式的AVG，对于5pb.和Rejet来说都是全新的尝试。

故事以充满剑和魔法气息的大陆阿纳鲁海顿（アーネルハイド）为舞台展开，在大陆边境的一个小村庄做神官见习的主角莉莉斯从出生开始就和妖精卡妙关系融洽地生活在一起。但是自从遇到了背负着某个使命的神殿骑士纳尤他（ナユタ）和武士奇利特（キリテ）的冒险二人组后，她的生活也完全改变。游戏中几位主角都有独特的职业：武士、神殿骑士、格斗家、盗贼、魔导师等等。目前具体的系统尚未公开，本作很可能不仅仅是一款单纯的文字冒险类游戏，敬请期待后续的报道。

（文：半夏）

神殿骑士　纳尤他



▲和男主角们一起在幻想的大路上冒险。

游戏文化频道

Game Culture Channel

栏目主持：苍穹

在本辑“游戏文化频道”栏目中，我们继续来探讨一下有关“游戏类型”方面的话题。恰好近期掌机平台有不少格斗游戏大作可玩，如PSP的《苍翼默示录 连续变换2》、《异说012 最终幻想》，以及3DS的《超级街霸4》和《死或生 次元》，而且格斗游戏也恰好是笔者的最爱，那么这次就谈谈有关格斗游戏的话题吧。

文 koflover

★FTG类型漫谈

看到“FTG类型”，可能有读者朋友会提出疑问：“格斗游戏还能分出什么类型？不就是2D FTG和3D FTG吗？”这样的分类方式虽然没问题，但格斗游戏的种类那么多，仅仅按照2D和3D来进行笼统分类，很难表明它们之间的细节区别。对于一些对FTG比较内行的玩家来说，不同FTG之间的区别是非常明显的。擅长《KOF》的玩家未必擅长《街霸》，《铁拳》高手转型打《VR战士》的话可能会非常辛苦，即使是同一系列的FTG，想要通吃也是不太容易的。因为每一款FTG都有自己的一套游戏系统，再加上FTG本身又是建立在对抗的基础上，所以对基础和细节把握的要求要比其他游戏高很多。对于玩家来说，除非有足够精力去钻研，或者是天赋异禀，要把不同游戏的内容都吃透，做到全FTG制霸是比较困难的。

格斗游戏从2D到3D是技术和理念上的一个飞跃。相比起传统的2D FTG，3D FTG无疑能更好地表现打斗时的空间感，在招数设定方面有更大的发挥空间，也容易把一些现实格斗的元素融入到游戏中。但是，即使在3D技术早已不成为瓶颈的今天，2D FTG也依然有着旺盛的生命力，这与2D FTG的深厚积累是分不开的。第一款3D FTG《VR战士》尽管在1993年已经问世，只比1991年的《街霸2》晚两年，但提起格斗游戏的话，大家可能还是会首先想起《街霸》和《KOF》，其次才会想到《VR战士》和《铁拳》，这说明3D FTG暂时还不能完全将2D FTG取代。2D FTG和3D FTG的发展时间其实差不多，但是2D FTG的游戏种类非常丰富，除了Capcom和SNK自家的招牌大作外，还有许多出自其他厂商的经典大作为玩家所津津乐道；而3D FTG却有点“曲高和寡”的味道，除了《VR战士》、《铁拳》、《灵魂能力》和《死或生》这几个游戏系列外，其他3D FTG要么是未能系列化，要么是口碑有限，虽然游戏质量很高，但精品数量还是太少了。





▲《街头霸王2》和《VR战士》分别是2D FTG和3D FTG的代表。

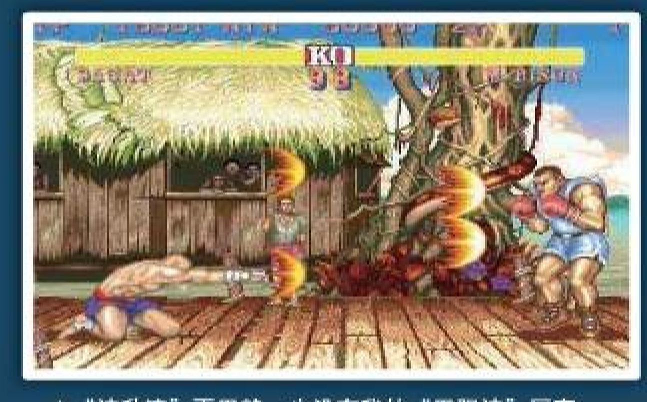
波升流一统江湖——《街头霸王2》

《街霸2》并不是最早的2D FTG，在它之前还有不少FC平台的格斗游戏以及初代《街头霸王》这些前辈，但是《街头霸王2》却是最早确立了2D FTG规则的游戏，把《街霸2》当作2D FTG的开山鼻祖也毫不为过。时至今日，虽然已经过去了20年时间，但它在人们的心目中依然是不可磨灭的经典，时不时还会有玩家在模拟器上重温当年的感觉，用升龙拳击倒对手时的那种爽快感，是现在格斗游戏的“无限连”也无法代替的。

《街霸2》之所以能够长盛不衰，是因为它拥有一套完善的2D FTG规则，如硬直时间和连续技、上中下三段攻击和中下两段防御、打击技以及投技和飞行道具、方向组合指令与蓄力指令等等，这些规则不但被同时代的2D FTG所借鉴和模仿，而且一直沿用至今。如今的2D FTG，无论画面有多么华丽，系统有多么复杂，都依然沿用了《街霸2》所确立的游戏规则，只是在游戏系统上进行自由发挥罢了。

如果用一个词来描述《街霸2》的话，可能很多玩家想到的都会是“波升”。“波升”的意思就是先使用波动拳使对方向前方跳起，然后再用升龙拳将其击落，根据对方跳跃轨迹的不同，也可以把升龙拳换成跳踢或者上钩拳一类的对空手段。“波升”在《街霸2》中是一种比较霸道的打法，破解它的办法比较少，这是由系统所决定的。由于《街霸2》的舞台范围比较开阔，高度达到两人多高，长度有6个身位左右，满足了波升的使用条件。当双方相距超过半个屏幕也就是3个身位以上时，超出了一般打击技的射程范围，这就正好是使用波动拳的好机会，而对手要么防御波动拳掉血，要么靠跳跃来躲避。防御波动拳一般都是很被动的，因为波动拳的收招硬直很短，防御波动拳后基本是没机会反击的，这就只剩下跳跃这一种选择了。无论是桑吉尔夫这样的胖子还是达尔希姆这种“瘦猴”，都拥有接近于自身身高的弹跳力，但是跳跃后的降落速度又比较迟缓，人物的整个跳跃过程就像马里奥那样划过一道优美的弧线。如此飘逸而优雅的跳跃，如果是在篮球比赛中一定能上演各种空中拉杆上篮和暴扣，但在格斗游戏中这种又高又慢的空中打击根本无法给对手造成威胁，结果就是被升龙拳击落的命运。

对于《街霸2》的高手来说，可以靠垂直跳跃来同时躲过波动拳和接踵而至的升龙拳，也可以先读对方出波动拳提前起跳攻击，但整体来说，使用“波升”的一方远远要比防守一方有更大的优势。既然“波升流”如此强大，那么除了FTG玩家以外，制作厂商也会发现这个问题，所以在《街头霸王2》的诸多模仿作品，以及后来自成一派的FTG系列中，对待“波升”都有不同的处理办法，这也是不同FTG之间的特色之一。



▲“波升流”再无赖，也没有我的“无限波”厉害！

双战线系统——《饿狼传说》系列

《饿狼传说》是SNK的格斗游戏处女作，只比《街霸2》的发售日晚8个月左右，虽然整体素质和前辈相比存在很大差距，但人设和系统还是有不少亮点的。身着夹克和牛仔裤的特瑞和一头金发的安迪，比起隆肯来说多了几分流行元素，而在《饿狼传说2》中登场的不知火舞更是人气不亚于春丽的女性格斗家。即使是游戏中的一些配角也给玩家们留下了很深刻的印象，如心狠手辣的野心家吉斯、高傲而气度不凡的帝王克劳萨、优雅的西班牙斗牛士劳伦斯、一身朋克装束的街舞高手达克·金，正义果敢的跆拳宗师金家藩等等。在“《KOF》系列”出现之前，《饿狼传说》系列一直是SNK的“镇



▲在《KOF13》中登场的Raiden，其实是初代《饿狼传说》的角色。

社之宝”，而“《KOF》系列”在问世之初，绝对少不了饿狼派人物的鼎力支持。

在系统方面，《饿狼传说》最具特色的要属“双战线系统”，即舞台分为两个不同的战线，双方必须处在同一战线中才能相互攻击，只有少数招式才能攻击到其他战线，整体看来颇有3D FTG的韵味。虽然这个系统如今来看只能算是毁誉参半，但确实也为后来的一些2D FTG做出了一个范本，如Treasure公司的《幽游白书 魔强统一战》和《死神DS》，还有《GGXX Isuka》等等。对于令玩家深恶痛绝的“波升流”来说，在双战线下几乎完全没有用武之地，因为对方不需要靠跳跃来躲避波动拳，只需要换线就可以了。不过有了双战线的存在，飞行道具的牵制能力就会受到严重的影响，这也有悖飞行道具的本意，所以从《饿狼传说3》起，游戏中加入了一些能够攻击其他战线的飞行道具，躲避飞行道具只有跳跃一条路可走，又回到了“波升流”的原点。

也许是因为“双战线系统”并不能很好地解决“波升”的问题，在《饿狼传说》系列最后一部作品《饿狼传说 狼之印记》中，双战线系统被取消，整个游戏中除了一些老面孔和似曾相识的必杀技外，再也找不到《饿狼传说》的影子，这令人感到非常遗憾。双战线系统虽然一直不够完善，却也日趋成熟，就像“波升流”之于《街头霸王》，双战线就是“饿狼之魂”，希望这个系统在日后能被其他2D FTG所发扬光大吧。

炼气系统——《龙虎之拳》系列

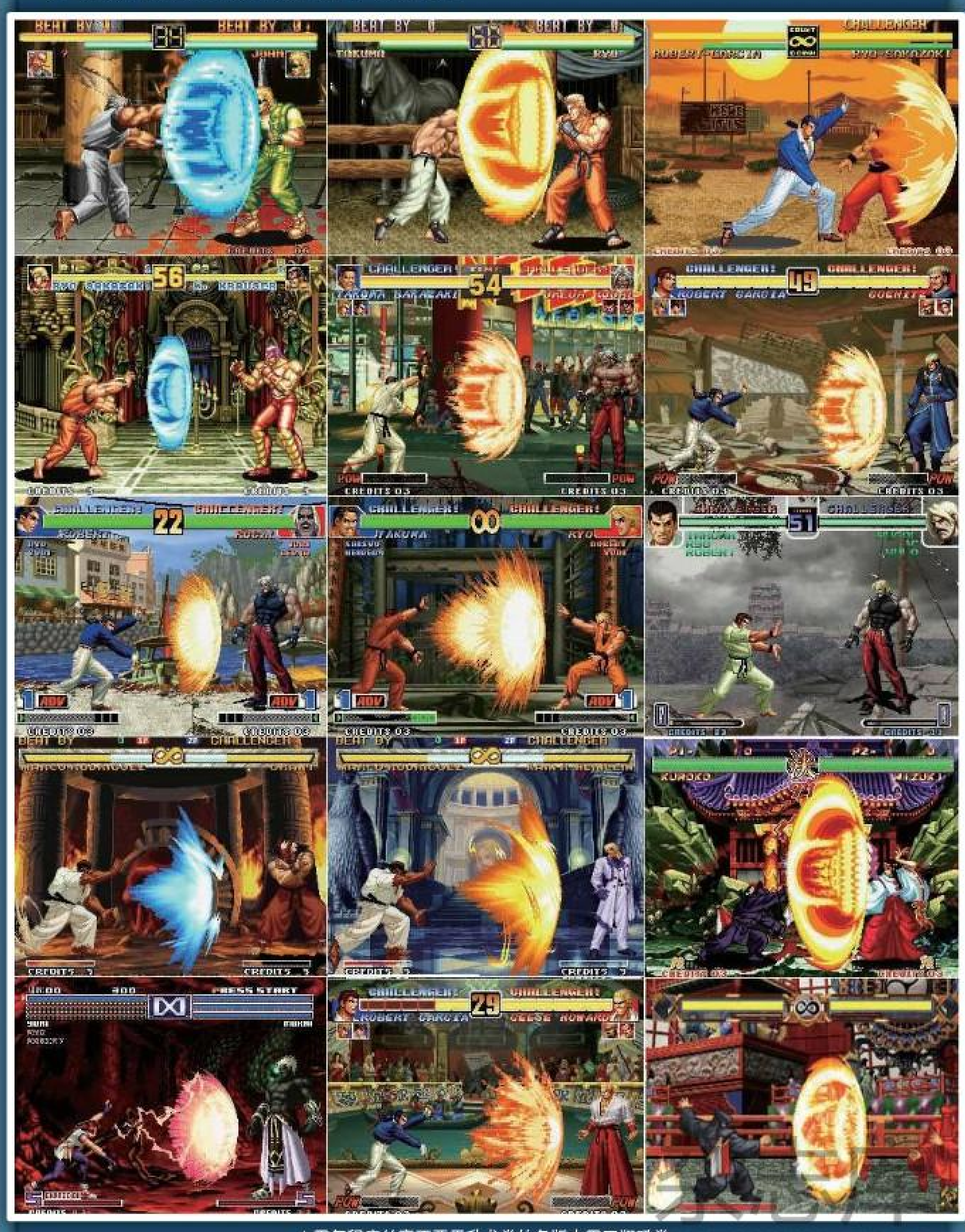
《龙虎之拳》曾经是SNK的招牌FTG之一，一度与《饿狼传说》平起平坐，为“《KOF》系列”的发扬光大也立下了汗马功劳，并且它是著名画师森气楼参与制作的第一款作品。“《龙虎之拳》系列”的发展并不理想，整个系列也只有3部作品，最后一部《龙虎之拳外传》也是1996年的老古董，如今已经被许多人遗忘。尽管如此，《龙虎之拳》在2D FTG历史上依然写下了浓墨重彩的一笔，就像《街头霸王2》一样，它所创立的规则和系统至今也是2D FTG的典范。

在很多玩家眼中，《龙虎之拳》是一款抄袭《街霸》的作品，因为主角坂崎良的造型和招式都和隆肯同出一辙，而Capcom设计出“丹”这个角色来讽刺罗伯特，似乎也是《龙虎之拳》抄袭的佐证。但平心而论，当年模仿《街头霸王2》的2D FTG不计其数，十款游戏中有有八款游戏的主角都是学空手道的，这是当时一种跟风模仿的潮流。而且，《龙虎之拳》中拥有诸多原创的系统和设定，甚至还有些元素被《街头霸王》系列以及其他2D FTG所借鉴学习，相互模仿借鉴其实也未必是坏事。《龙虎之拳》的特色有很多，如画面的放大缩小，人物面部瘀伤以及“爆衣”等等，但最具代表性的还是“炼气系统”。

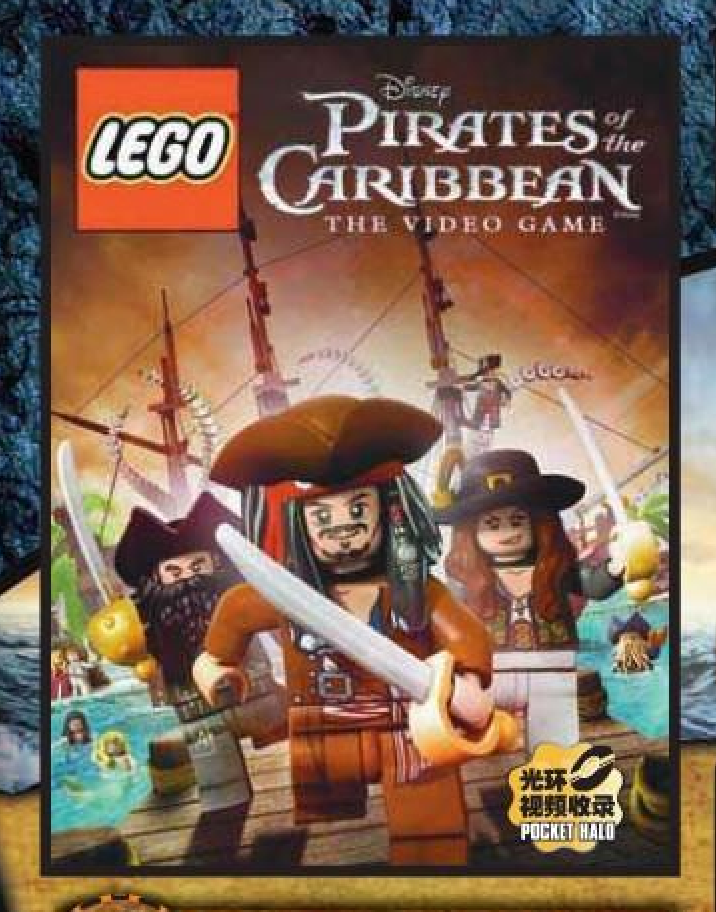
“炼气系统”指的是人物除了用来计量HP的血槽外，还有一条能量槽，能量槽在战斗中用来维持一些特殊招式的消耗，并且还可以通过种种手段来积攒提升。在如今的2D FTG中，恐怕找不到不包含能量槽的游戏吧？当能量槽蓄积到一定程度时，还可以使用威力巨大的“超必杀技”，而这个在2D FTG中必不可少的元素，也是由《龙虎之拳》所首创的。“霸王翔吼拳”是2D FTG史上第一个大型飞行道具，“龙虎乱舞”是2D FTG史上第一个乱舞技，它们那种夸张而富于魄力的表现，令玩家感到血脉贲张，那种爽快感至今令人难以忘怀。

至于“波升”这个敏感话题，《龙虎之拳》也有不错的处理办法。人物在使用任何必杀技时都会消耗能量，能量不足时必杀技的性能就会受到影响，像“波动拳”这

种飞行道具自然也不例外，当能量耗尽时飞行道具的射程和威力就会大大降低，不再具有牵制能力。既然飞行道具在《龙虎之拳》中不再是“无限弹药”，所以“波升”也不再霸道，靠垂直跳跃躲避飞行道具的一方固然处于被动局面，但使用飞行道具的一方也会消耗大量能量，当能量耗尽时反而会更加被动。这种“炼气系统”不但很好地解决了波升的问题，而且也非常有创意，不过在后来2D FTG中并未能发扬光大，让人感到有些遗憾。在Treasure公司的《幽游白书 魔强统一战》和《死神DS》，以及《GGXX》中的Order-sol、《苍翼默示录》中的Hakumen，都采用了类似的“炼气系统”，这也算是对《龙虎之拳》系列的一个安慰吧。至于超必杀技霸王翔吼拳，想跳过去哪有那么容易！



▲霸气程度丝毫不亚于升龙拳的各版本霸王翔吼拳。



乐高加勒比海盗

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

Disney Interactive Studios	AVG	2011年5月10日
美版	1人	29.9美元
无对应周边		



继《星球大战》、《哈利波特》、《夺宝奇兵》之后，“《加勒比海盗》系列”也借着新作上映的东风加入了“《乐高玩具》系列”游戏的大家庭。这款《乐高加勒比海盗》包括了系列4部电影的全部内容，即使没有机会到电影院去欣赏新片的玩家，也能在掌机上欣赏到杰克船长的精彩演出。

文 盲先知 美编 咕噜

基本操作

按键	作用
方向键/滑杆	控制人物移动
L/R	切换人物
△	瞄准/射击（限持枪角色）
□	攻击
×	跳跃
○	动作（组装积木/使用机关等等）
START	菜单

流程介绍

游戏以“《加勒比海盗》系列”的4部电影为基本流程，每部电影都是一个大关，每个大关中包括4个关卡，一共16关。游戏的关卡构成比较简单，关卡中的主要内容是战斗和解谜，下面就来介绍一下这两个部分。

战斗

游戏中的战斗非常简单，对付普通的杂兵只要连按□键，角色就会自动追击敌人，稍稍注意一下不被敌人前后夹击即可。有时和敌人距离较远时，也可以用持枪的角色开枪远程消灭敌人。要注意的是，很多场景中会有一些NPC，他们平时不会打扰玩家，但是如果被攻击到的话就会奋起反击，所以在翻箱倒柜时要注意不要引发无谓的战斗。

在一些场景中可以看到有些敌人头顶出现交叉的双刀标志，这表示玩家要和这名敌人进行决斗战。在这种敌人身边按下□键就会进入决斗模式，玩家角色和敌人拼刀时，玩家需要连打×键，之后再按照屏幕上提示的QTE按键即可。如果成功，角色就会砍敌人一刀，重复数次把敌人的HP（通常是2～3点）砍完就能获胜。



解谜

解谜是游戏中比重最大的要素，每个场景中都有一定的解谜成分。游戏中最基础的解谜方式是拼积木，很多场景中，玩家都能见到散落在地上、闪着金光的积木堆，在旁边按住○键角色就会自动把积木起来，形成开关、按钮、转轮等关键物品。它们旁边的地上会有一个圆形记号，玩家站在记号中再按○键即可使用这些物品，打开新的道路。有时场景中会出现一些标识着绿色箭头的物品，如摇把、积木块等，玩家可以在其旁边按○键将其拾起，这时场景中会出现白色的箭头，玩家需要将这些物品放置在白色箭头处，即可触发一些后续事件。游戏中最有特色的解谜方式是利用不同角色的能力，在遇到屏幕最下方有换人的提示时，说明玩家就遇到了这类谜题，玩家要用相应角色的能力来解决谜题。要注意的是，在普通剧情流程中，由于剧情人物的限制，玩家会遇到很多谜题无法当场解决，这些谜题需要玩家过关后玩自由关卡模式，自行组织对应的人物来解决。下面列出一些角色能力和对应的解谜方式。

能力	谜题
罗盘	能够找到地下埋藏的物品。遇到这种谜题时，屏幕右下角会出现一个罗盘的图案，换上持有罗盘的角色，按○键后角色头上就会出现箭头，按照箭头方向寻找即可发现藏宝地。
钩锁	能够拉下高处的物品、帮助角色到达高处、搭桥。遇到这类谜题时，场景中都会有一个红色的搭环，玩家换上持有钩锁的角色再按○键，角色会自动作出相应的动作。
射击	能击中场景中的靶子。玩家在遇到场景中有红色的靶子时，就需要换上有射击能力的角色，按△键瞄准并射击，一次瞄准时可以锁定多个目标。
诅咒	能在有月光的地方变为骷髅并持续一小段时间。很多场景中有一些坚固的门普通情况下无法打开，但是变成骷髅的角色有着强大的力量，可以强行突破这些障碍。
铁匠	能拼合特殊的积木。有些散落的积木呈蓝色，并且上面有一个榔头标志，这种积木只能让背上背着蓝色榔头的角色来拼合。
挖掘	能在特定地点挖掘。有些场景中会有些地点上有铲子标志，让背上背着铲子的角色在附近按○键即可进行挖掘。
海军	能使用特定的机关。有些颜色红色相间、上面有国旗标志的机关只有海军角色才能打开。
魔法	能使用神秘能力。很多场景中会有绿色的圈，让有神秘能力的角色站在圈里按○键就能触发各种各样的事件，包括出现新的道路、出现机关、开门等。
幽灵船员	幽灵船“飞翔的荷兰人”的船员。能够用灯笼逐退珊瑚虫（一些场景中绿色藤蔓状的物体），还能通过珊瑚进行传送。

小镇

在关卡之间，玩家可以回到小镇上修整，到小镇最上方的港口中即可进行其他关卡的冒险。小镇上有几个房间，左下的房间中，玩家可以看到自己收集到的乐高模型；左上的房间里可以自己定制人物进行游戏；右边的房间则是商店，玩家可以在里面购买人物、隐藏要素、游戏提示以及观看CG。购买各种东西要花不少钱，游戏中不仅在各种地方分布着大量的钱，通过破坏场景中的瓶瓶罐罐也能得到不少钱，在游戏中要注意多多收集哦。



收集要素

每个关卡中都有3项收集要素。其一是每关中有10个瓶中船，集齐每个关卡中的10个瓶中船之后即可在小镇中查看该关卡的模型。其二是每关中有1个红色的乐高积木，每个积木都对应一个额外要素，如获得金钱翻倍、角色手中的剑变成香蕉等，既有实用的也有搞笑的，在小镇上购买之后就能在游戏中开启。其三是每关有4个硬币，可以开启隐藏角色。

隐藏要素

在主菜单的Option选项中有Code一项，在这里可以输入密码，通过密码可以开启一些角色。

密码	角色
dlrr45	Angelica (disguised)
vgf32c	Angry Cannibal
d3dw0d	Blackbeard
zm37gt	Clanker
644thf	Clubba
4djlkr	Davy Jones
ld9454	Governor Weatherby Swann
y611wb	Gunner
64bnhg	Hungry Cannibal
vdjspw	Jack Sparrow
bwo656	Jacoby
13glw5	Jimmy Legs
rked43	King George
rt093g	Koehler
gdetde	Mistress Ching
wev040	Phillip
rx58hu	Quartermaster
p861jo	The Spaniard



作为《加勒比海盗》首次加入“《乐高》系列”的作品，本作的质量可以说是不过不失。手感、谜题设计和内容的丰富程度都中规中矩，虽然没有非常让人能眼前一亮的闪光点，但是整个游戏都保持了一贯的水准。游戏的内容轻松简单，而且各种表演“笑”果不错，对《加勒比海盗》和“《乐高》系列”有兴趣的读者不妨来尝试一下这款轻松的游戏。



Capcom近日在一个《怪物猎人》主题活动上宣布将于2011年夏在PS3平台发售《怪物猎人 携带版 3rd HD》，该作对应3D电视并与PSP版的存档通用，小C得知这个消息后也着实兴奋了很久，在3D电视上砍杀大型猎物一定会非常有冲击力，各位粉丝玩家又有新的东西可以期待了。 文 翔Starry、Civily练

NDS

雷神托尔

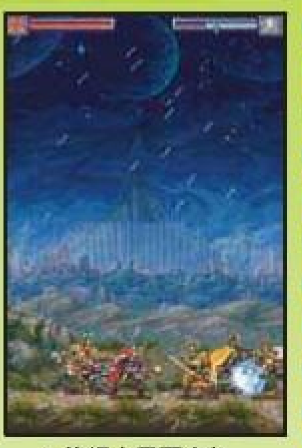
Thor God of Thunder

SEGA	ACT
美版	编号：5686

本辑游戏推荐

北欧神话的重新演绎

本作是根据近日上映的电影《雷神托尔》改编而成的一款横版动作游戏，游戏讲述了奥丁神之子“托尔”因为莽撞的行为重新点燃了一场古老战争的战火，虽然最后战争平息了，但是他却被流放到了人间并意外和一名美丽的女科学家相爱，在生活中托尔逐渐学会了如何成为一个有责任感的英雄，并和新生的黑暗势力展开斗争。和大多数电影改编的PSP游戏有所不同，本作的画面是非常精细的2D风格，关卡中的风吹草动都得到了真实的反映，特别是每当人物进行对话时上屏幕都会有华丽的插画头像，让过场剧情显得更加生动。本作玩起来的感觉有点类似《恶魔城》，但玩家的武器不是鞭子而是非常著名的“雷神之锤”，在游戏的第一关学到冲跳、翻滚、抓取等动作后玩家就可以结合锤子组合出丰富的攻击方式，比如游戏中最讨厌的角色莫过于站在高台上的弓箭手了，玩家往往需要先通过翻滚躲开攻击后再迅速向上准确地抛出锤子消灭它们。本作中存在一个比较特别的符文系统，玩家在关卡中破坏柱子、石块等障碍物后有一定机率得到符文，而这些符文分为头，铠甲，锤子3种，把它们放到对应的装备上能产生不同的效果，有的可以增加生命力，有的可以增加属性伤害，在打BOSS时有针对性地组合符文往往能起到意想不到的效果。除了生存模式外，本作还有一个三把剑模式，在其中玩家可以使用其他角色组成一支3人小队在游戏中进行冒险。总的来说，本作是一款非常硬派的动作游戏，巨大的BOSS和良好的打击感让人玩起来爽快感十足，动作游戏爱好者不妨尝试一下本作。


▲战场上风雨交加。


▲本作的BOSS都比较巨型。

推荐给 原电影的粉丝玩家·动作游戏爱好者

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。



中国娃娃向前冲

Pucca Power Up

Rising Star Games	ACT
欧版	编号：5691

Pucca又名中国娃娃，是韩国VOOZ动漫公司创作的一个网络动漫人物，自诞生以来在韩国受到了广大年轻人的喜爱，随后通过网络更是成为了热遍亚洲的人气卡通明星，近日以该动漫形象为主角改编而成的游戏在NDS平台推出。本作是一款3D形式的横版动作游戏，场景的结构层次分明，显得非常有立体感，而且游戏中的许多机关也颇具3D特色，冷不丁就会从老远的背景冲到镜头前。一路上玩家除了杀敌外还有许多东西可以收集，比如场景中有许多“爱心”，每集齐一百个玩家就会增加一条生命，而收集辣椒更是可以积攒能量发动必杀技。此外，本作的商店中还有打地鼠、游泳等有趣的小游戏可以购买，购买后玩家可以在标题画面直接点选玩耍。本作整体的氛围非常轻松，简单的操作让菜鸟玩家也能很快上手，平时工作学习繁忙的玩家不妨用本作来放松下心情。


▲本作的背景立体感十足。

推荐给 Pucca的粉丝·喜欢可爱游戏的玩家

PSP

石榴石的摇篮 携带版 键之姬巫女

ガーネットクレイドル ポータブル 键の姬巫女

Idea Factory	AVG
日版	容量：约1.1GB


▲两个帅男一起出现很有压迫感啊。

本作是Idea Factory在 PC平台上推出的一款人气恋爱冒险游戏，由于市场的反响还不错，厂商近日在PSP平台推出了其同名移植加强版。本作讲述了女主角天桥美红受托为文化祭写剧本，但这之后她被一只神秘的黑猫引导进了一个异世界，这个地方充满着阿拉伯风情，并且跟她所上的学校有惊人的相似之处，为了揭开这个谜团，美红逐渐开始了探索。本作在细节上非常用心，进行对话时游戏背景会被虚化以突出人物的形象，并且在选项菜单中还可以调整每一个角色说话的音量，给予玩家充分的选择权利。本作最特别的地方在于没有好感度这个概念，但这并不意味着游戏中没有情节分支，在系统菜单中有一张剧情走向图，玩家可以把这张图作为参考决定剧情的具体发展方向。总的来说本作是一款是比较轻松的恋爱冒险游戏，对穿越剧情有爱的玩家值得一试。

推荐给 恋爱冒险游戏爱好者·迷恋穿越剧情的玩家



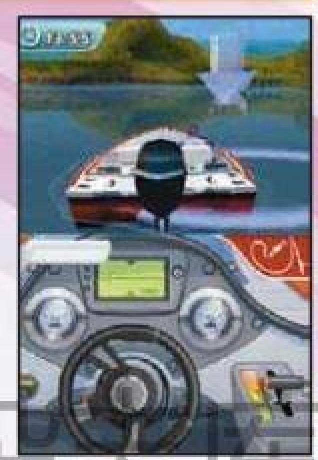
惠宝来职业钓鱼

Rapala Pro Bass Fishing

Activision	SPG
美版	编号：5687

惠宝来是世界上最大的渔具产品生产商之一，成立于湖泊众多的芬兰，至今已有10年历史，该品牌的产品已经遍布世界140多个国家，而此次Activision携手惠宝来在NDS平台上推出了这款专业性的钓鱼游戏，本作虽然在画面上受到了NDS机能的限制，但是鱼类运动姿态和钓鱼的感觉都很真实，特别是水中的鱼被钩住后玩家拉线时的紧张气氛也表现得非常到位。游戏中玩家要先驾驶小船到地图上适合钓鱼的水域甩杆，鱼钩下水后玩家除了等待外也可以微微收一下线或晃动几下鱼饵吸引鱼的注意力。鱼上钩后玩家需要通过触屏来收线，但如果硬收的话画面左方的耐力槽会很快充满并造成鱼线的断裂，所以玩家要一会儿收一会儿放，逐渐把鱼引导到你的船边。此外，玩家赚钱后还可以在商店买到许多高级的鱼竿、鱼饵，平日没机会钓鱼的玩家可以用本作来过过瘾。

推荐给 钓鱼爱好者·想学习钓鱼的玩家

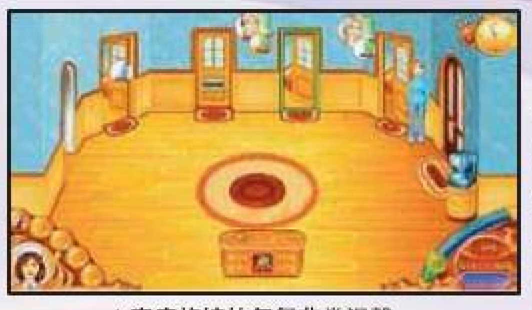

▲把船开到适合钓鱼的水域。



珍妮的旅馆

Jane's Hotel

Beat Shapers	SLG
欧版	容量：约18MB



▲家庭旅馆的气氛非常温馨。

本作是一款移植自iOS平台的同名经营类游戏，讲述了女主角Jane通过努力把外婆的小旅馆逐渐发展成豪华酒店的故事。本作的画面是略显复古的欧美风格，饱和的色彩让整体场景显得温馨又安宁。游戏刚开始玩家只在郊区拥有一间小型的家庭旅馆，因为人手不足，所以玩家要身兼多职，从基础的发钥匙、送咖啡、打扫等工作做起，而客人头上都有一个钟，如果在限定时间内你没有满足他的要求他会很气愤地甩身走人。随着游戏的进行客人数量会越来越多，要求也会变得更加苛刻，有时你还不得不在他们把酒言欢时弹钢琴助兴。除了要提供优质的服务外，玩家还要通过花钱装修为客人营造更舒适的环境，为自己的旅馆留下良好的口碑。总的来说本作是一款素质不错的经营模拟游戏，对做生意感兴趣的玩家不妨用本作来体验一下商场中的辛酸苦辣吧。

推荐给 经营类游戏爱好者・对做生意感兴趣的玩家

CSI 犯罪现场调查 未解决

CSI Unsolved!

Ubisoft	AVG
美版	编号：5693

《CSI 犯罪现场调查》是由哥伦比亚广播公司制作的一部探案类美剧，在2000年推出后受到了业界和观众们的赞誉并以每年一季的速度播放至今，而本作就是根据其改编而成的一款探案游戏。本作的游戏流程和同类作品类似，案发后玩家需要前往案发现场进行调查，把一些看似平常的线索整理起来加以分析，得到有用的证据后再对比案情来推理证明一些疑点，而游戏中玩家拥有一部万能手机，它不仅可以用来和同事进行业务上的沟通，还能给玩家提供丰富的案件资料。除了调查案件，对嫌疑人展开心理战进行盘问也是案件中的重要环节，如果能有技巧地找到与证据不符合的言辞，那么玩家就可以在法庭上轻松地让嫌疑人落入法网。本作的剧情张弛有度，保持了原电视剧情节跌宕起伏的特色，原剧集的粉丝不要错过这款游戏。



▲这次又发生了什么新的案件？

推荐给 对探案剧情感兴趣的玩家・原电视剧的粉丝观众



街机桌上冰球与保龄球

Arcade Air Hockey and Bowling

Icon Games	SPG
美版	容量：约21MB



▲本作对投球的操作要求很高。

桌上冰球和保龄球是欧美非常流行的休闲运动，饭后或者喝完酒大家都爱玩上两把，而本作就是综合了这两项运动的一款合集游戏。本作中玩家都是以第一视角展开游戏的，比如在保龄球比赛里玩家需要先确定保龄球的位置，再通过滑杆的前后摇动把球投掷出去，而在投掷过程中加入一点点左右方向会让球路略带弧线。相对于保龄球的精确操作，桌上冰球更加考验玩家的反应和战略，想要取得胜利必须在进攻和防守之间找到一个合理的平衡，不然当玩家勇猛出击时身后的球门也会变得毫无遮掩。如果在普通模式中玩得不够爽，玩家还可以在季赛模式中挑战世界各地的高手，争夺最后的冠军奖杯。此外，本作还允许玩家给自己专用的保龄球和冰球的进行装饰，让它们显得与众不同，感兴趣的玩家不妨通过本作来体验一下欧美休闲运动的魅力吧。

推荐给 运动游戏爱好者・没接触过保龄球和桌面冰球的玩家



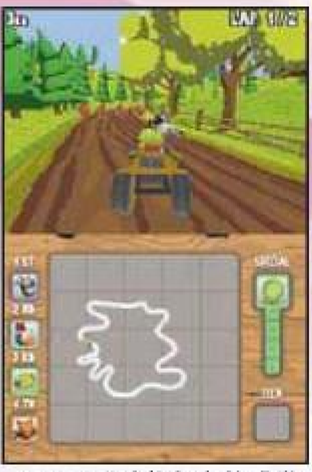
凯文塔克的乡村狂欢 农场动物赛车锦标赛

Calvin Tucker's Redneck Farm Animal Racing Tournament

Zoo Games	RAC
美版	编号：5692

本作是一款以乡村为主题的赛车游戏，玩家将扮演农场中的青蛙、小狗、小鸡等动物投身到激烈的赛车比赛当中，而玩家的座驾也带着浓厚的乡村气息，全都是非常稳健的大轮拖拉机。游戏玩法类似《马里奥赛车》，可以使用各种道具互相陷害是本作最大的特点，在赛道上玩家会遇到一些宝箱，碰上去就能随机获得陷阱、加速器等道具，而这些道具对于扭转比赛形势有着非常大的作用，比如玩家前方有个对手一直挡着你的路线让你无法全力加速，此时如果玩家刚好有猎枪就可以瞄准对手把它击昏，并抓住机会超越它。不过玩家领先时也同样很危险，你很难预料身后的对手什么时候会对你下毒手，所以要抓住一切机会把油门踩到底，不要放弃任何扩大领先优势的机会。虽然本作的赛车主题非常有趣，但是游戏的操作手感有些欠佳，对赛车游戏没有太高要求的玩家不妨一试。

推荐给 喜欢小动物的玩家・竞速游戏爱好者


▲跟一群动物飙车的感觉非常有趣。

一品短消息



●由Square Enix制作的《异说 012 最终幻想》在近日发布了官方中文版，期待已久的玩家不要错过。

●由国内同人移植自PC平台的恋爱冒险游戏《朱 Aka》在近日发布了完全汉化版。游戏讲述了少女阿拉米丝自幼具有消除别人记忆的能力，直到她遇见和自己具有相同能力的男主角时，阿拉米丝开始对自己的能力感到了疑惑。

●《凉宫春日的追想》日前推出，这是一款外传性质的恋爱冒险游戏，在本作中玩家将以阿虚的身分来体验没有SOS团的北高祭，并通过一系列努力来找回原本的世界。

●《心跳水浒传》近期已发售，本作是一款拥有108名女性角色的恋爱冒险游戏，在本作中玩家将和海量的女孩发生各种不可思议的恋爱故事，游戏中收录的事件插画超过10000张之多，对后宫题材感兴趣的玩家值得一试。



▲《心跳水浒传》中，面对强大的后宫阵容，玩家很难忙得过来吧。



●清新横版动作游戏《怪物传说》在近日推出了简体汉化版，除了部分图片其他内容均已汉化，推荐给喜欢动作游戏的玩家。

●根据漫画改编的2D动作游戏《妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂》在近日推出。游戏收录了故事、任务等丰富的模式，并最大支持4人进行对战。

●由Konami制作的卡片对战游戏《游戏王5Ds 世界冠军赛2011 超越连锁》在近日推出了欧版。本作新加入了“卡组构建入门”、“卡组诊断”等模式，方便刚接触“《游戏王》系列”的玩家快速入门。

●移植自SFC平台的同名大作《勇者斗恶龙6 幻之大地》在近日推出了欧版，喜欢《DQ》的玩家可以尝试。



▲《妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂》

iOS平台越来越受到传统日本游戏厂商的重视，《怪物猎人》、《最终幻想战略版》都陆续登陆该平台。但实际进行游戏时，动作游戏的操作还是iOS平台的硬伤，即使优化得再好感觉还是不够顺手，期望以后苹果能有新的方法解决好操作这个大问题。

文 铭风　编 半夏　美编 juxi



涼宫春日的追想		
涼宮ハルヒの追想		
NBGI	AVG	2011年5月12日
日版	1人	6279日元
无对应周边		

PSP



すずみやはるひのついそう

涼宮ハルヒの追想

延期了两个月的PSP/PS3版《凉宫春日的追想》终于在5月12日发售；5月25日《凉宫春日的惊愕》中日同步开始预售，这一切将"《凉宫》系列"的人气又推至了一个高潮。本作作为剧场版《凉宫春日的消失》的延续，除了能让玩家体验到剧场版之后的故事外，也更好地让大家感受到SOS团员间的友谊。

系统简介

菜单选项

开始菜单

选项	说明
プロローグから	从序言开始（新开游戏）
前回のつづきから	从上次终止开始（继续游戏）
オプション	系统设定
おまけ	附录
インストール	安装

おまけ菜单

选项	说明
北高祭の思い出	游戏CG收集
乐曲の再生	可以播放游戏中的音乐
シーンの再生	可以播放游戏中的场面
エンディングのリスト	结局列表
着せ替えブルック崩し	打乒乓球的迷你游戏
エンドレスファイト	无尽的战争 塔防类型迷你游戏
有希の365んち	时钟系统，游戏中得到的印章可以来这里交换道具

游戏内按□可呼出菜单

M(手机菜单)	B（次元时间表）
	S（书签组）
	M（提示邮件）
	O（主线剧情）
P(宣传手册)	—
I（道具）	—
S（系统）	O（设定）
	H（操作方法）
	S（存档）

宣传手册系统

故事的主要背景就是北高文化祭，游戏的流程中大部分时段都需要选择前往哪里查看相关的节目，而这个选择画面是以宣传手册的形式表示的，手册分为五栏：露店、本馆、中



馆、サブステージ、メインステージ。玩家操控阿虚在宣传手册上行走，选择观看的节目，触发剧情。要注意不要陷入到无限循环中去，记得时刻按L键确认次元轴时间表。当然由于有书签的存在，在有剧情分支的时间段上设置书签。然后选择不同的地方来触发剧情，体验分支也是个很有效率的玩法。

印章系统

在宣传手册上移动时，经过某些地方后角色头上会出现感叹号，这个时候按下○键就可以收集到印章。游戏中一共有120个印章，编号是根据时间顺序排列的，如果你遗漏了某些印章就到相关的时间去寻找一下。另外在宣传手册上行走时，不止当前时间带可以走，以前和以后时间带都是可以选择的，每次进行选择时多走走就不会遗漏了。获得的图章可以在标题画面中的小游戏“有希の365んち”中购买家具和装饰品。



次元轴时间表

本作的最大特色，初次进入游戏后朝比奈会为你介绍该系统，在文化祭宣传手册界面按L键能快速进入次元时间表，详细查看游戏的分支。上方可看到相应的时间，右边是具体的分支标识。其中A1、A2、A3之类的表示A路线中的不同分支。而A、B、C则是指代的不同的剧情路线。

除了能查看外，还能在游戏的时间轴上登录书签，自由返回到游戏中任意的时间和地点。由于游戏中存在大量剧情分支，而基本上大分支都要求你获得指定的道具后才能



进入。所以在分支处设置书签，获得道具后回来，就能进入新的分支了。相比其他AVG类型游戏，这个系统可比存档/读档的方法方便很多，利用这个系统可快速体验每个分支。不过登录时间轴需要使用名为“ストーリーの栞”的道具，谨慎选择需要返回的分支来进行登录。

时间轴界面操作

按键	说明
左右键	在登录的多个书签处移动
○键	选中书签后按圈可直接跳转到相应的时间
X键	返回主游戏
△键	编辑书签，可取名字
□键	取消当前登录的书签
L/R键	缩放时间轴地图

S.O.S.2

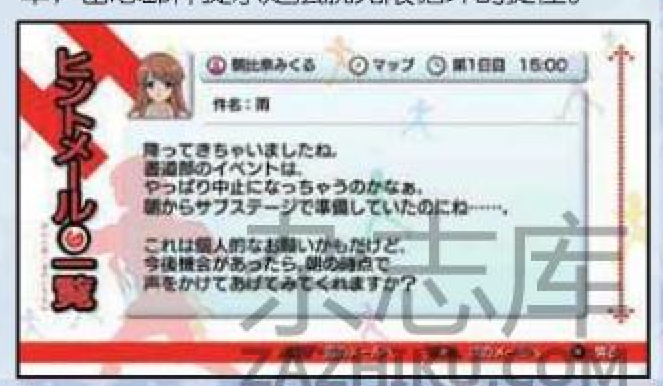
前作《凉宫春日的约定》搭载的S.O.S.系统（シームレスオペレーションシステム）在本作中得到了进化，变为了S.O.S.2。在发生特定剧情时，你会和角色进行对话。最初只有1个选项，而选择特定的选项才能引出新的关键字（黄色表示），开启其他的选项。

根据角色的性格和喜好，选择对的话题后，会让对方的好感度上升。反之则下降，同时还会强制让对话结束。值得一提的是本次对话不但是全语音的，角色的表情也十分丰富。



手机系统

游戏中随着流程的进行成年朝比奈会发来提示邮件，按□再选择M就可以呼出手机菜单，留心邮件提示是摆脱无限循环的捷径。



流程攻略

第一章


故事从剧场版《凉宫春日的消失》最后剧情开始。长门在检讨自己的这次的错误行



为，由于在众人的身边，会让她不断积累压力，最后像这次行动一样出现过激的行为。此时阿虚的一席话让长门倍感欣慰，但是事情并没有就这样结束。

第二天，阿虚发现自己又回到了文学部，依旧是那个戴着眼镜的长门撞见主角并跑开。出门后发现时间也回到了北高文化祭期间。这个时候成年朝比奈打来了电话告诉阿虚，这个世界在时间平面上是突然出现的，是和过去以及未来断绝的48小时的世界。在这个世界48小时结束后，阿虚会保留记忆并回到最初的时候重新开始。

由于这个世界类似硬盘上的坏道，虽然能够被隔离，但是依旧会蔓延并让硬盘遭受毁灭的命运。而阿虚是惟一由原本世界介入这个世界的存在，所以肩负着在这个世界中找到修复坏道方法的重要任务。修复坏道的关键就是利用次元书签前往48小时的任意时间轴上寻找信息了。



序幕



和长门对话，随便选择。剧情后获得“栞”，之后选择“朝比奈さんを探す”，得到道具“朝比奈さん（大）の连络先”。然后就开始正式游戏了。

A路线

A1路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
09：00	分支1	—	得到道具“自家制の电车迟延证明”，进入第一个坏结局：
	分支2	自家制の电车迟延证明	中间路线
10：00	分支	サブステージ	遭遇朝比奈，她在为书法部的活动而忙活，在15点看到相关活动因为下雨泡汤后再次来这里就会发生剧情，这是后面得到道具“焼きそばチケット”的前提
11：00	分支1	—	上方路线
	分支2	ハルヒの连络先	进入A2路线
12：00	分支1	露店	和凉宫和古泉进行对话
	分支2	本馆	电脑部的演示
13：00	分支1	本馆	上方路线，遭遇凉宫
	分支2	其他地点	下方路线
14：00	分支1	中馆	上方路线，遭遇凉宫
	分支2	其他地点	下方路线
15：00	分支	サブステージ	看到朝比奈因为下雨而很沮丧
17：00	分支1	露店	得到道具“ハルヒの连络先”
	分支2	中馆	15点看到过朝比奈，之后在这里就可从鹤屋那里得知朝比奈为书法部的活动忙活了半天却因为下雨天而泡汤的事
A2路线（第1天）	**分支**	**进入条件**	**备注/解说**
15：00	分支1	サブステージ	得到道具“焼きそばチケット”
	分支2	其他地点	下方路线
A2路线（第2天）	**分支**	**进入条件**	**备注/解说**
09：00	分支1	—	上方路线，坏结局
	分支2	焼きそばチケット	中间路线，继续A2
12：00	分支1	本馆	选择“受付を代わる”，可得到道具“バニー衣装5色セット”
	分支2	本馆	选择“スルーする”，可去观看帅哥评比大赛
	分支3	本馆	第二次来到这里，然后选择“受付を代わる”，可得到道具“バスタオル5色セット”
14：00	分支1	中馆	获得道具“飞び入りバンド募集ビラ”

凉宫和古泉对话推荐选项

第一声——“かもな”
呼ぶ——“もしかして鹤屋さんと知り合いか？”
内心——“本当は宇宙人がいると思っているよな？”

文化祭第一天就见到了凉宫，然而她却完全认不出阿虚。即使搬出了约翰史密斯这个以前和凉宫在学校广场画召唤外星人图画的阿虚的假名，凉宫也依然不相信阿虚。最后只得在得到凉宫的手机号后以“约翰史密斯”的名义发了个短信过去。收到短信的凉宫果然找到了阿虚，不过却说能收到短信是因为约翰就在附近。就这样阿虚穿着兔子套装和凉宫上演一场引诱约翰出洞的闹剧。在收到了朝比奈的炒面券后大家相约第二天再见。

第二天凉宫穿上了运动服来参与拉拉队

的活动。这个时候阿虚想起乐队表演有空缺的事，于是建议凉宫上台表演，而拉拉队则可以在后面伴舞，同时为了替部门活动造势还拖来了朝比奈。就这样，第一个循环结束了，阿虚和凉宫的关系也变好了。



第二章

B路线

B1路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
7：00	分支1	剧情	获得道具“折りたたみ伞”
10：00	分支1	サブステージ	上方路线
	分支2	其他地点	下方路线
11：00	分支1	和古泉对话成功	进入B2路线，并获得道具“柔道部主将の连络先”
	分支2	和古泉对话失败	进入上方路线
14：00	分支1	露店	遭遇朝仓
	分支2	メインステージ	下方路线
B1路线（第2天）	**分支**	**进入条件**	**备注/解说**
10：00	分支1	本馆	可获得相册“朝比奈さんお食事中”
	分支2	メインステージ	下方路线，直接来到12点
16：00	分支	サブステージ	遭遇喜绿
20：00	分支	剧情	从上方路线来到最后可获得相片

古泉对话推荐选项：

开始——“俺がどうした？”
凉宫ハルヒ——“どういう关系だ？”
关心——“俺の关心はもっぱら世界平和だ”
方策——“面白おかしく目立てばいい”

B2路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
13：00	分支1	クライミングウォール体验会	推荐选项
	分支2	金鱼すくい大会	得到剧情相片，进入下方路线
15：00	分支1	百人一首大会	返回到B1路线
	分支2	大声コンテスト	之前选择了“体验会”后再选这个，剧情后获得道具“古泉の连络先”
B2/B3路线（第2天）	**分支**	**进入条件**	**备注/解说**
10：00	分支	本馆	有剧情相片
11：00	分支1	–	找不到适合古泉的COSPLAY服饰就进入上方路线
	分支2	执事服	进入B3路线
13：00	分支1	露店	返回B1路线。
	分支2	サブステージ	获得道具“执事服”
20：00	分支	剧情	B3路线的最后可获得“ミスコンのエントリー用纸”并进入下一章节

新的一天，阿虚去学校的途中见到了三味线，证明世界有所改变。经过了上一轮的循环，阿虚和凉宫变得稍微熟悉了。这一次的循环，凉宫一开始就以阿虚好朋友的身分来参加北高文化祭。而与此相对的，古泉则成为了一个陌生人且对阿虚的身分感到不安。然而经过交谈后两人很容易就恢复了关系，一同去玩了抓金鱼等游戏，途中还被谷口吐槽阿虚被凉宫所同化。接着凉宫离开，古泉给了阿虚自己的电话号码。

第二天，又一次遇到凉宫，她唆使古泉去参加帅哥评选比赛，却发现必须要有装扮的戏服才能参加。可惜阿虚手头只有兔女郎的服饰……之后参观服饰秀后获得了帅气的执事服，穿梭回去后古泉就能化身为执事去参加比赛了，现场引发大家欢呼。可惜最后却没有获得优胜，这让凉宫直呼有阴谋不过却没有证据。最后在国木的帮助下三人拍了合影。

夜晚，阿虚望着三人的合影感慨SOS团的5人何时能够再次聚集在一起呢？成年朝比奈出现，这个照片证明了阿虚所做的努力，又增加了一部分回复原本世界的能量。不过这还不够，只有集齐所有5个人，才能够让世界恢复原貌。于是下一个循环又开始了。



第三章



B路线

B4路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
10：00	分支1	中馆	选择“记入济ミスコンのエントリー用纸”，再选择“话にのる”可进入D1路线
	分支2	サブステージ	选择“喜绿さんの名刺”后可进入C1路线
12：00	分支1	本馆	获得剧情相片。
	分支2	第二次进入本馆	买到了长门的作品，获得道具“文芸部同人志”
	分支3	第三次进入本馆	要完成分支2的相关剧情
	分支4	本馆	完成分支3夺取电脑剧情后再来就是最下的路线
13：00	分支1	–	–
	分支2	高级デジカメ	获得道具“长门の连络先”
16：00	分支	漫画杂志	这里怎么选都无所谓

凉宫春日的追想

17：00	分支1	选择“协力しない”	上方路线
	分支2	选择“协力する”	获得道具“喜绿さんの名刺”，并进入下个分支
	分支3	–	回到上方路线
	分支4	抄本ハムレット	进入E1路线
B4路线（第2天）	分支	进入条件	备注/解说
12：00	分支1	中馆	和长门对话成功后可获得“抄本ハムレット”“长门とのツーショット写真”
	分支2	サブステージ	后续选择“もちろんだ、约束する”，可获得道具“朝仓とのツーショット写真”
14：00	分支1	露店	获得道具“みくる 鹤屋とのスリーショット写真”
	分支2	本馆、中馆	中间路线
	分支3	サブステージ	下方路线



长门对话推荐选项：

第一声——“少し话そう”
行动——“见つめる”
おでん——“昼メシか？”
文艺部——“普段はなにやってんだ？”
执笔——“文章なんて、よく书けるよな”

章节开始后会强制设置书签，这个书签无法取消。抵达非主线结局后，就会返回这里。B路线比较平淡，主要是让大家进入另外几个章节体验剧情。

这次古泉在最初就是阿虚的好朋友了，谈论到去搭讪的话题，于是两个就被迫开始了搭讪之旅。众人来到了文学部，相比隔壁热闹的电脑部的宣传，这里清净很多。长门的作品无人问津，古泉主动买了一本长门写的同人志。被凉宫知道了，她立刻用计抢来了电脑部的最新电脑，放在了文学部用来播放幻灯作宣传……同人志顺利被卖了出去。



第二天，凉宫又提起了搭讪的事情。于是阿虚四处闲逛，见到的了朝仓，她获得了问答赛的冠军，很高兴地和羞涩的阿虚合了影。之后凉宫也和阿虚合了影，三人最后又聚到了一起。但是离5人重聚还有一点距离。

C路线

C1路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
11：00	分支1	–	返回B4路线
	分支2	柔道部主将の连络先	–
12：00	分支1	–	返回B4路线
	分支2	选择“记入济みミスコンのエントリー用纸”	进入C2路线
13：00	分支1	中馆	获得道具“鹤屋さんの连络先”
C2路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
12：00	分支1	–	返回B4路线
	分支2	鹤屋さんの连络先	之后选择“本馆”，就进入C3路线。C3路线没有特别的分支，可获得道具“みくるの写真”“みくるの色纸”，同时抵达最终地点后会触发结局8“证”
16：00	分支1	本馆	遭遇凉宫和古泉
	分支2	中馆	–



新的循环见到朝比奈，她正在为书法部的展出作准备。在得知午后即将下雨后开始苦恼了起来，阿虚自告奋勇想办法帮住她。和她一起去找学园祭的实行委员喜绿，寻找能够举行活动的室内场所，喜绿告知只要替换场所的负责人同意就可以。阿虚找到了柔道部长的电话，而朝比奈也用神秘的方法说服了柔道部部长，得到了武道场的使用许可。

此时阿虚乘机偷偷为朝比奈提交了北高小姐的申请书，并利用电话将这个责任转给了鹤舞，让她去说服朝比奈出场。成功后找来了春日和古泉一起负责宣传，去咖啡屋要到照片后就开始制作传单并发放。因为大家的冒雨宣传和书法活动的出色表现，朝比奈最后夺得了北高小姐。通过这段努力，SOS团众人之间的友情，又更近了一步。

D路线

D1路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
11：00	分支1	—	返回C2路线。可获得道具“本馆屋上の键”
	分支2	みくるの写真	进入D2路线，并获得道具“高级デジカメ”
D2路线（第1天）	**分支**	**进入条件**	**备注/解说**
16：00	分支1	—	上方路线
	分支2	长门の连络先	下方路线
D2路线（第2天）	**分支**	**进入条件**	**备注/解说**
10：00	分支1	对话失败	上方路线
	分支2	对话成功	下方路线。得到道具“ビデオカメラ”“キスマーク付き色纸”，同时进入下一章节

朝比奈对话推荐选项：
第一声——“落ち着いて聞いて下さい”
ミスコン——“どうしてそこまで頑なに拒否しますか？”
ドキドキ——“ドキドキする理由を考えましょうか？”
注目——“普段から注目されてますから”
心构え——“慣れてしまえばいいんです”

在茶馆遇了鹤舞，她提议阿虚做点值得回忆的事情。于是阿虚帮朝比奈报名了北高小姐。遇到了凉宫，看到朝比奈的照片后也大家赞赏，并说要作朝比奈的制作人，冲去了她所在的教室……获得相机后替朝比奈拍了许多照片。下雨后将其带到文学部进行换装，用那里的电脑来展示照片。

第二天，朝比奈依旧有些不自信，阿虚通过对话开导了她一番。朝比奈终于鼓起了勇气，并在北高小姐的评选中大获全胜。凉宫将朝比奈的照片拍下来放到网上，这样她就没有理由再害羞了。最后在文学部，朝比奈也加入并进行了合影。



E路线

E1路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
11：00	分支1	—	下方路线
	分支2	バニー衣装5色セット	上方路线
12：00	分支1	—	下方路线
	分支2	本馆屋上の键	上方好结局路线
	分支3	柔道部主将の连络先	下方路线
14：00	分支1	谷口を见る	—
	分支2	朝仓を见る	获得道具“サイン入り台本”

第一天结束时阿虚收到了朝仓的纸条，约他第二天在教室见面。一想到原本在这个时间遭到了朝仓的刺杀，不免心中有些害怕。但是见面时朝仓却只是询问阿虚对于班级活动的评价，并希望阿虚能帮助她更改班级展示的内容。于是一起去找了委员喜绿，提出将班级展示变更为表演名剧《哈姆雷特》。

阿虚找来了谷口和国木两人表演名剧，四人协力进行《哈姆雷特》的排演，其中谷口尤为出色。休息了一晚后，第一场表演十分不错。但是想要真正成功，就要在第二场表演让更多的人来观看。这个时候阿虚想到了让朝仓扮演兔女郎在传单上作为卖点，大家去屋顶上撒传单。这次的表演十分成功，在庆功会上，朝仓也露出了最棒的笑容。



第四章



F路线

F1路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
08：00	分支1	职员室	完成之后剧情后跳回来才会出现选项。之后选择“それを俺にくれ”可获得“人气作家アンケート”
09：00	分支1	—	下方路线
	分支2	抄本 ハムレット	下方路线
	分支3	修正版タイムテーブル	说得朝仓，成功后进入E2路线
11：00	分支1	—	上方路线
	分支2	文芸部同人志	下方路线
	分支3	映像つき占いソフト	进入F3路线
16：00	分支1	—	上方路线
	分支2	人气作家のアンケート	之后选择“占い入门の本”会发生为电脑部长占卜的剧情
	分支3	人气作家のアンケート	之后选择“タイムテーブルのミスプリ”可进入F2路线



F1路线（第2天）	分支	进入条件	备注/解说
10：00	分支1	露店	获得道具“修正版タイムテーブル”。完成为电脑部长占卜的剧情后再来一次，这样才能触发剧情得到“タイムテーブルのミスプリ”
	分支2	中馆	下方路线，之后跳到11点
	分支3	本馆	中间路线，查看朝仓的舞台剧，之后跳到11点
16：00	分支1	剧情	获得道具“占い入门の本”

朝仓对话推荐选项：

第一声——“ちょっとした根回しだ”
理由——“朝仓がつまんなさそうだからだ”
责任——“客への责任もあるだろ”
迷い——“やらないよりもやって后悔だ！”

F2路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
11：00	分支1	剧情	获得道具“电力使用许可书”
12：00	分支1	—	回到F1路线。
	分支2	ビデオカメラ	获得道具“映像つき占いソフト”

F3路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
17：00	分支1	—	下方 路线
	分支2	古泉の携帯	获得道具“五人集合写真”
17：00	分支1	剧情	选择“折りたたみ伞”
22：00	分支1	剧情	选择“映画を作る”

F3路线（第2天）	分支	进入条件	备注/解说
09：00	分支1	—	不想返回原本世界就选这个，本天内会出现多次这个选项，就不多例举
	分支2	朝比奈さん（大）の连络先	结束游戏，回到原本的世界
12：00	分支1	剧情	选择“もちろんです”





阿虚跳转回了以前在职员室找到了朝仓，得到了人气作家的小说。见到凉宫后将之前获得的同人志给她，凉宫看后大为赞赏，众人又来到了文学部。虽然有了最新电脑的宣传，但还是门可罗雀。于是凉宫决定让长门进行朗诵表演来宣传自己的同人志，但是结果并不理想。

这时阿虚拿出了人气作家的小说和占卜入门，阿虚用得到的时间表告诉大家，电脑部的高级电脑拥有占卜能力，如果在免费占卜后将同人志内的诗句作为占卜结果，就可以吸引客人购买了。电脑部部长来帮忙开发这样的占卜软件。就这样，文学部的电脑占卜顺利地使同人志大卖，同时电脑部部长还将占卜软件加入了长门朗读的视频。

穿梭回去后在第一天就给凉宫看这个软件，凉宫决定大幅度强化里面的视频数量。找来长门扮演宇宙人和古泉演上对手戏，凉宫也换上了原作爱好者所熟悉的标志性超监督服饰，穿着女仆装的朝比奈也被拉来了……SOS团的众人终于又聚集在了一起。用古泉的手机拍下合影后，让世界恢复原状的关键物品到手了。



终于到了回去的时候了，但这个时候阿虚却有些犹豫。这个不连接在任何时间段上的断层在修复后是否还会存在呢？而这几个循环中见到和遭遇的同伴们在世界不在后是否也会消失不见呢？虽然成年的朝比奈安慰阿虚，作为本来不属于这个世界的人不应该想那么多。但是一想到要离开，并不能那么容易放下学校里的大家。于是成年朝比奈给了阿虚一天时间来考虑。夜晚，春日也前来查看白天所拍摄的视频，阿虚告诉春日他要剪辑出一部电影。

E路线

E2/E3路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
18：00	分支1	—	中间路线，最后获得道具“古泉の携帯”
	分支2	电力使用许可书	进入E3好结局路线，最后获得道具“演出メモ”
19：00	分支1	剧情	完成给电脑部长占卜的剧情后，在F1二日目10点的露店再次得到“修正版タイムテーブル”后可获得“タイムテーブルのミスプリ”

一开始看到朝仓在布置班级，联想到她曾把展出内容推翻，于是这次阿虚立刻推荐她改节目。但是朝仓并没有意识到现在展出

的节目不理想，阿虚拿出了改版的节目表，上面写着班级的节目是舞台剧。拿着节目表来观看节目的客人，看到这里不是舞台剧后肯定会大失所望，成功说服朝仓更改节目。

依旧是协同谷口和国木进行排练，突然停电了。好在阿虚有电力使用许可书，可以让第一场表演顺利进行。之后朝仓也借来了增加舞台效果的工具，最后这个节目成为了整个祭典中最成功的节目。





第五章



三人组对话推荐选项：

第一声——“これはどういうことだ、ハルヒ？”
ハルヒと话す——“ハルヒに会いたかったよ”
梦——“最近变な梦をよく见るな”
あの言叶——“映画だー！”

F4路线（第1天）	分支	进入条件	备注/解说
8：00	分支1	ハルヒだろう	下方路线，通往ちょっとだけ(大)
	分支2	长门だな	中间路线，通往ちょっとだけ(大)
	分支3	古泉！おまえだ	上方路线
12：00	分支	和长门对话	成功后才能进入上方路线

长门对话推荐选项：

开始——“すべてはお前のためなんだ”
文艺部——“文艺映画部って改名したらどうだ”
无理——“ユキを演じるのが无理なのか？”
诗——“どういう想いがこめられているんだ？”
好きな人——“好きな人に、なにをしてあげたい？”

随着北高祭的结束，阿虚回到了原来的世界，今天是圣诞夜的他和妹妹布置了圣诞树。来到SOS团的活动室，三人都穿着兔女郎的服装迎接阿虚。对话的最后众人告诉阿虚他做梦的时候老说到一个词，那就是“电影”。这个时候阿虚想到了和歪曲空间内凉宫的约定。

之后阿虚被成年朝比奈叫醒，原来阿虚离开后那个空间发生了异常，而原因不明，看来必须要再次进入那里。于是阿虚回到了和凉宫作约定的那个晚上视频剪辑。到了第二天，凉宫听到了阿虚的决定后也大为振奋，开始抓人补拍镜头，电影和同人志都大受欢迎。

在最后，成年朝比奈告诉阿虚，空间异常的中心就在文学部。于是阿虚找长门进行了交谈，告诉她这一切都是为她而做，电影都是根据她的同人志而拍摄的。这个同人志中的诗透露着长门对喜欢之人的思念，这思念正是长门的压力之一，在《凉宫春日的消失》的世界后残留了下来，形成了这个空间。为此主角将之前得到的入部申请书给了长门，并告诉他自己已经是文学部的一员了。面对阿虚这一切苦心，长门明白了将所希望的一切聚集在一个小世界内显然是不对的，最后希望阿虚回到原来的世界后也能记得这里的大家。





结局一览

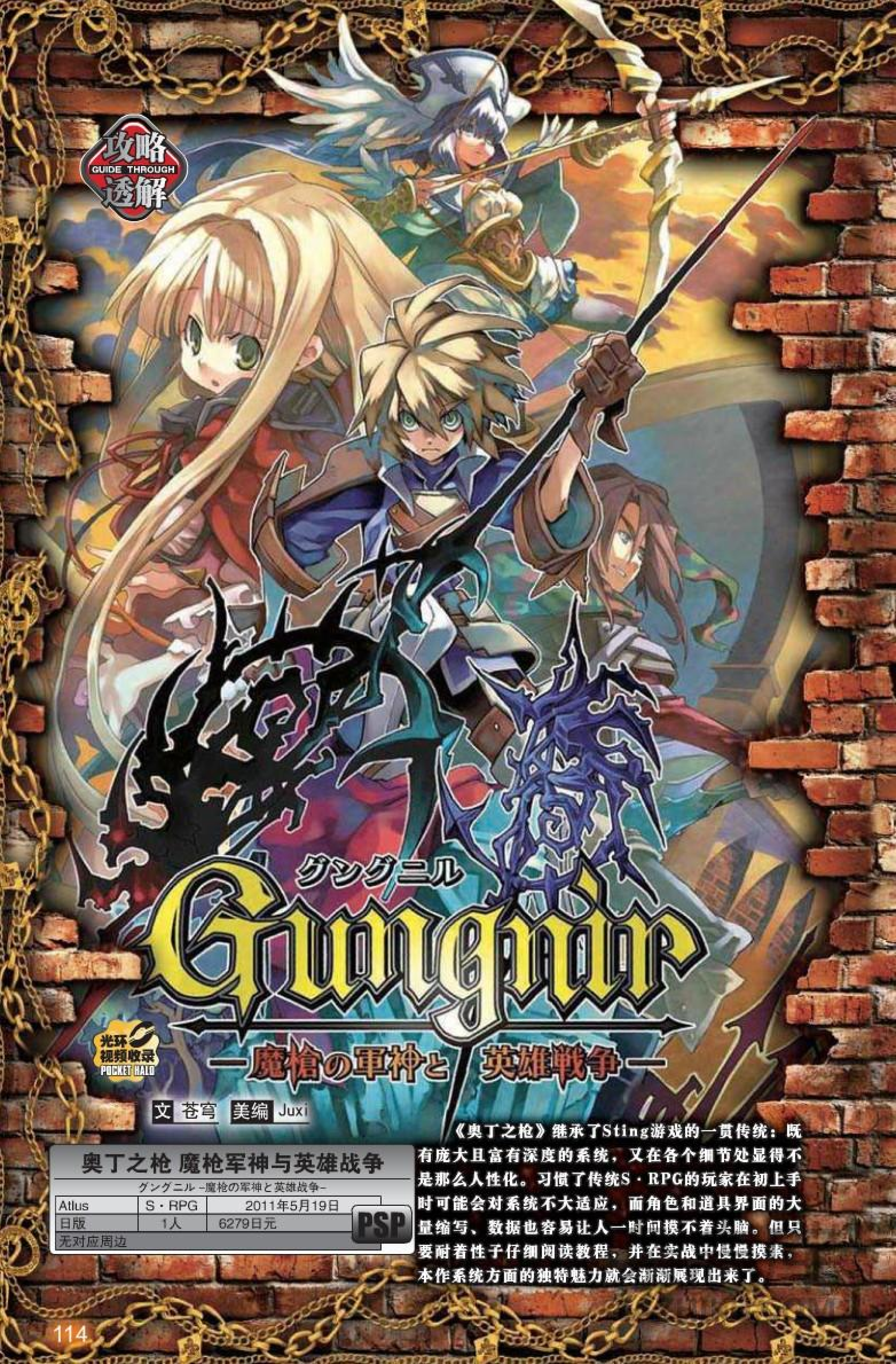


结局名	章节	线路
昨日へ向かって	1	A1
より良い明日へ	1	A2
新しい昨日へ	1	A3
崩坏する世界	2	B1
五人前って…	2	C3
袋小路	3	B4
笑っている未来	3	C2
证	3	C3
たくさんの‘わたし’	3	D2
‘わたし’を口说いて！	3	D2
ミス北高の微笑	3	D2
最高の笑颜	3	E1
好机は巡る，何度でも	3	E1
微笑のジェラシー	4	E2
消えるもの，残るもの	4	E3
とどの诘まり	4	F1
意外と顺调	4	F2
ワンモアトライ	4	F3
心残りの夜	4	F3
ちょっとだけ(大)	5	F4
また，图书馆で	5	F4





在《凉宫春日的消失》后，大家一直都对这个世界里长门后来的故事十分关心。而《凉宫春日的追想》则可以说是对大家关心问题的最好答案，将长门所创造的世界很好地收尾了。此外游戏中多个分支也很好地展现了其他人物的性格。无论你是哪个角色的粉丝，都能在游戏过程中找到你喜欢的故事线。



文 苍穹 美编 Juxi

奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争		
グングニル –魔枪の军神と英雄战争–		
Atlus	S・RPG	2011年5月19日
日版	1人	6279日元
无对应周边		

PSP

《奥丁之枪》继承了Sting游戏的一贯传统：既有庞大且富有深度的系统，又在各个细节处显得不是那么人性化。习惯了传统S・RPG的玩家在初上手时可能会对系统不大适应，而角色和道具界面的大量缩写、数据也容易让人一时间摸不着头脑。但只要耐着性子仔细阅读教程，并在实战中慢慢摸索，本作系统方面的独特魅力就会渐渐展现出来了。



操作一览

按键	作用		
	剧情中	战斗中（行动选择）	战斗中（时间流逝）
方向键	光标移动	角色/光标移动	—
滑杆	—	视角变换	视角变换
L/R	（按住）加速	单位切换/（按住）加速	（仅L键）时间暂停【注1】
○	确定	确定【注2】	时间流逝加速
×	跳过剧情	取消/系统菜单	—
□	—	（按住）地形信息	（按住）地形信息
△	—	角色/装备信息【注3】	切换显示信息
SELECT	—	显示详细信息	—
START	—	显示按键功能	显示按键功能

注1：时间暂停后若战术点数足够多（战术槽呈紫红色），按下○键可以发动紧急迎击。
注2：在空地上按住○键，可以让我方在全体待机的状态下任时间缓缓流逝。
注3：在空地上按△键，能切换显示角色的HP、属性和当前状态。

界面解说



本作中的数据项目异常繁多，初上手的玩家可能会被弄得晕头转向，下面先对能力界面下的各项条目进行一个概括说明，具体的计算公式和影响会在相关的系统中做详细介绍。

人物的基本能力界面下包括以下项目：等级（level）、经验（exp）、格挡率（guard）、物理防御力（def）、魔法防御力（m.def）、反击编号（counter）、跳跃力（jmp）、移动力（mov）、负重百分比（item）、生命值（HP）、体力（vitality）。BOOST和BEAT分别表示发动支援、追击作战时的效果。

按下SELECT键后会进入更为详细的能力界面，基本界面下不包括的项目有：

act栏：等待时间（WT）、延迟（Del）、战术力（Tac）。
dexterity栏：命中率补正（Hit）、咏唱时间补正（Cas）。
boost栏：当前装备的详细支援效果。
beat栏：当前武器的详细追击效果。
passive栏：装备所具有的被动效果。
h.p.栏：当前状态HP最大值（MAX）、HP极限值（LIMIT）。
defense栏：异常状态抗性（Res）、反击招式（カウンター）
element栏：角色各项属性指标（Index）
equip栏：所持装备重量（WEIGHT）、角色负重能力（CAP）、武器熟练度（MST）、武器品质（QLI）
profile栏：角色特殊攻击编号（スペシャリティ・ナンバー）



战场要素

高低差： 把光标移动到每一格上都能够看到其高度（ht）或深度（dpt）。当角色在有高低落差的两格间移动时，惟有高度差小于其跳跃力（jmp），移动才能顺利进行。若高低差大于角色的跳跃力，该角色便不能从下层跃到上层；反之从上层直接跳到下层时，不但要受到一定的HP损伤，而且行动也会被强制中断。另外远程攻击也有可能会被高低差所形成的障碍所阻隔。

据点： 每个战场上都有9处据点，初始是挂着灰色条形旗帜的中立状态，当敌我双方移动到上面并成功压制后，旗帜就会变成该势力的颜色。占领据点的数量对战术槽的最大值以及支援、追击作战时的有效距离有影响。移动到己方据点上后还可以通过消耗2个战术点，对身上的装备进行更换。

脱离点： 在地图的边缘处时常会有挂有三角形旗帜的脱离点，当我方单位移动到己方的脱离点后，就可以通过消耗2个战术点，来与战场外的角色进行交换，替换下场的队员在本关内无法再次上场。注意，敌方也能利用脱离点换上生力军。

采集点： 部分战场上出现，消耗2个战术点能捡到石子、雪球等，可以用来投掷敌人，但只能在该战场上使用，过关后物品自动消失。

宝箱：当玩家在无Retry、无单位败走的情况下完成关卡，过关后便能得到★评价，进入后一关时战场上便会出现宝箱，其数量和质量与评价中得到的★数有关，3★评价出现3个宝箱，以此类推。宝箱的位置和其中的道具则有一定的随机性，过关评价越高开出的道具相对越好。想要打开宝箱必须先发动攻击，待其HP削减至0后方能上前拾起道具。

水晶：部分战场上会出现巨大的水晶，当玩家对其发动攻击后就会掉落宝石（ジェム），这些宝石是强化武器的必要素材。当玩家采取不同属性的攻击时，掉落的宝石也会呈现不同的属性，共有火（红色）、水（蓝色）、地（黄色）、风（绿色）、无（白色）5种。水晶的HP消减至0后便会彻底碎裂。



地图兵器：部分战场上配有大范围的地图兵器，分为弹射器（カタパルト）、大炮（カノン）、弩炮（バリスタ）3种，其攻击方式和范围各不相同。惟有骗术师、炼金术师（保罗）、抵抗者（瓦蕾莉）这3种职业移动到兵器点上才能使用。

可破坏物：战场上还有各种可以用攻击破坏的物品，诸如木箱、杂草、灌木、烛台等等，甚至地图兵器和轨道也可以破坏。打碎它们就能发现隐藏着的道具，流程中就不一一指明了。与宝箱所不同的是，可破坏物下的道具是固定不变的。

行动顺序

本作的战斗并非单纯的回合制或是行动速度制，战斗画面下方的“行动顺序轴（Act Sequence）”直观地显示着敌我的行动顺序。黄色带有“P”字母的图标表示玩家；头像上有红色数字的表示敌方单位；头像下有绿色数字的表示我方NPC单位（红色字母“E”和日月图标稍后解释）。数字越大行动就越靠后，在实时的战斗中数字会不断倒数，当其减少至0时角色方能展开行动。玩家在行动时可以选择我方部队中的任意一人，做出行走、攻击、补给等动作，不同的行动会造成不等的“延迟（Delay）”——延迟表示该名角色行动结束后到玩家下一次行动前所要等待的时间。当一名角色行动结束后就会进入“等待时间（Wait Time）”，简写为WT，左下方框内的角色头像会变为灰色并出现不断倒数的数字，在WT减少至0后头像下方出现“OK”字样，表示角色已进入准备状态。

以上是行动顺序的基本规则，下面介绍一些细节并举例帮助玩家进一步了解。数字每倒数1表示游戏中的时间经过了5分钟，当时间推移至AM 06：00和PM 18：00时，战场上就会发生昼夜变换并进入一个简单的结算画面，日月图标及其上的数字即表示离昼夜变换还有多少时间。红色的字母”E“则是相当于行动顺序轴上的标尺，意义不大。当有数个图标同时倒数到0时，会遵照以下优先级顺序展开行动：魔法咏唱结束＞我方行动＞敌方行动＞昼夜变换。

某角色在行动后所造成的延迟，需要根据人物的能力和所采取的行动来判断，以第一关中的玖利欧为例，其自身的延迟=3、武器的招式ノーマンザップ的延迟=6。在玩家行动时，选择他后首先会增加3点的延迟，这里称为“选择延迟”，所有单位的选择延迟皆是一致的（不同角色担任Ace时，可以减少特定职业的选择延迟）；当玖利欧每走一格，延迟都会加1，超过3步后便固定为3，即最大不会超过能力界面下Del值，这种称其为“个人延迟”；在玖利欧靠近敌人使用ノーマンザップ展开攻击时，还会追加该招式的6点延迟，此为“行动延迟”。综上，总延迟=选择延迟+个人延迟+行动延迟，因此玖利欧在移动3格并用ノーマンザップ对敌人发动攻击后，玩家需等待12个倒数才能展开下一次行动。

角色在行动后的等待时间（WT），要根据其所持装备重量（WEIGHT）与自身负重能力（CAP）来判断，WEIGHT/CAP=负重百分比（item），而角色的WT=25×item。也就是说角色身上的东西越重，其两次行动间所需的时间间隔越长。因此在前中期的战斗中，建议玩家别给角色装备没太大用处的道具。如果角色是以原地待机结束行动的，那么最终的WT是平时的一半（小数点后舍去）。如果在我方行动时玩家选择了WT≠0、即尚未准备好的角色强制令其行动，其在完成动作后体力值和最大HP值都会有所缩减，缩减的HP最大值=残余WT/100×HP极限值（LIMIT）。若是玩家不想损耗HP，可以把光标移动到空地并按住〇键，我方全体便会保持全军待机任时间缓缓流逝。体力和HP最大值在过关后都会自动回复。



攻击方式

近战攻击： 顾名思义，即与敌人临近后才能发动的攻击，大多数射程皆为1，实际上还分为列攻击、贯通攻击等不同的效果。近战攻击对于敌我的高低差有一定要求，超过该范围便无法锁定敌人。只有近战攻击才会诱发对方的格挡和反击，具体稍后介绍。

远程攻击： 弓、弩、投枪等远程类攻击分为直线（ライナー）和抛物线（アーチ）两种，直线型的攻击会被障碍物和单位挡住，而抛物线型的攻击如果距离不足的话，也是会被阻挡的。不单单是远程攻击，远距离使用补给类道具或部分魔法时同样是直线型判定的，玩家要在选择目标后的确认界面下，查看其头像下方是否有“阻挡（BLOCKED）”字样。另外远程攻击有一项“最适距离”，比如某攻击的射程是8、最适距离是6，当角色与攻击目标相隔6格时，命中率一定是100%，而与最适距离每相差1格，敌方的闪避率都会提升一个层次，这一点玩家务必要牢记。

魔法咏唱： 本作中的范围型魔法是指定地点而非人物使用的，除了少数魔法外，大部分魔法在确认使用后，直到咏唱完成需要有一个咏唱时间（CT），当CT倒数至0时魔法才能发动。如果在这个时间内敌人离开目标范围，那么魔法纵使成功释放也无法命中目标。另外在咏唱过程中闪避率和格挡率是强制为0的，并且无法参与支援和追击作战，如果受到攻击被击飞或击晕的话，咏唱就会被打断。

设置型攻击： 魔女专用的魔法阵以及骗术师专用的陷阱攻击，需要先在角色当前所处的位置进行设置，前者限定在白天使用、后者则是夜间专用。当敌人踏上魔法阵或陷阱后，其效果才会被触发。设置的点位对方是看不到的，玩家在面对魔女或骗术师敌人时也同样需要小心。



装备与属性

本作中的装备分为武器、盾、体、头、手、足、装饰和道具8大类，在角色负重能力允许的情况下，玩家可以在5个装备栏内自由搭配，不过武器最多只能携带两把，其他部位的装备品最多各装1个，装饰品和道具无限制。双手武器是不能和盾或其他武器同时装备的，只有那些已装备的道具（有蓝色字母“E”表示）会对角色的能力产生影响。

游戏中还有火、水、风、地、无5种属性，火、水间相互对立，风、地间相互对立。以对立属性发动攻击时，造成的伤害会有所加成，无属性则不受此影响。攻击所附带的属性是由招式而非武器所决定的，而角色的属性除了自身决定外，还会受到身上装备和所处地形的影响，角色属性、装备属性、地形属性3项数值相加后最高的一种属性（必须大于+3），即角色当前的属性，全部小于+3则为无属性。

格挡与反击

在接近战时，被攻击一方拥有格挡率（GUARD），具体数值与其身上的装备有关。当格挡成功发动时，被攻击一方不会受到任何伤害，而格挡也是被攻击方展开反击的先决条件。另外需要注意的是，被攻击方的最终格挡率与受到攻击的角度有一定关系，正面攻击时格挡率=装备的总格挡率；侧面攻击时格挡率=装备总格挡率×2/3；背面攻击时格挡率强制为0。



想要发动反击，先得给角色的装备脚部防具，并注意该道具的“反击编号（counter number）”一项中的罗马数字。当角色当前使用的武器（有“ACTIVE”字样）所拥有的招式编号与脚部防具的反击编号匹配时，在成功格挡住敌方的攻击后，角色便会自行发动反击。部分反击专用的武器如“斩铁剑”可以无视编号匹配原则，而装备了盾则是无法展开反击的。

单位离场

角色从战场上消失时分为3种情况：撤退、战死、强制退场。角色撤退时会随机掉落一个身上的装备，我方撤退的角色在下一战中登场时，会处在负伤状态，体力和HP最大值都会有所减少；当角色受到致命一击时的伤害越大，战死的几率就越高，战死后其他角色走到其尸体上时，可以从其身上的全部装备中挑选1个（消耗4个战术点），若是己方单位的话则能将其装备全部回收，注意角色一旦阵亡是无法复生的！

撤退或战死都需要先令该角色的HP降至0，而强制退场并没有这种限制。当角色受到击飞效果的攻击后掉出场外，无论其HP剩余多少都会强制退场。因此玩家一定要注意站位，不要让己方的Ace被打飞导致满盘皆输。

战斗·进阶篇

能力提升

本作中积累经验进而提升能力分为以下3种情况：

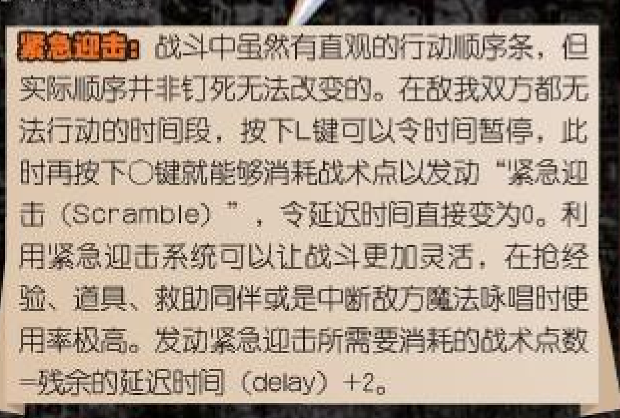
等级：角色在命中敌人、或是进行回复后就会得到经验值，等级提升时最大HP、负重能力和异常状态抗性都会增加。

熟练度：角色每使用武器展开1次攻击，就能提升1点该武器的熟练度（マスタリー），最大值为50。熟练度越高，对于武器攻击力的加成值也越高。当熟练度累积到一定值后，还会习得新的招式。不同的角色使用相同武器时，熟练度是分开计算的。

特殊能力：每名角色都拥有各自的特殊攻击编号（スペシャリティ·ナンバー），而武器上的不同招式也有各自的罗马数字作为编号。当角色使用与自身编号相同的招式命中敌人时，就会积累特殊经验值。攒满一条经验槽后，角色就会在基本攻击力（b.pow）、战术攻击力（t.pow）、异常状态附加率（con）、延迟时间减少（del）、咏唱时间缩短（cas）这5项能力中随机提升一种。此后当玩家使用相同编号的招式时，攻击就能够得到相应的能力强化，特殊能力的加成效果在更换武器后依然存在。



战术系统



在战斗画面的左右两侧显示的是敌我双方的"战术槽（Tactics Gauge）"。当角色每移动1步，都能让战术槽加1，但最大不会超过能力界面下Tac所示数值。战术点数越多，部队在发动攻击时所能造成的伤害就越大。战术槽的初始最大值为10，每占领1个据点，都能让最大值提升2，最多提升到20。围绕着战术点，玩家才能制定出丰富多样的打法。

紧急迎击：战斗中虽然有直观的行动顺序条，但实际顺序并非钉死无法改变的。在敌我双方都无法行动的时间段，按下L键可以令时间暂停，此时再按下○键就能够消耗战术点以发动"紧急迎击（Scramble）"，令延迟时间直接变为0。利用紧急迎击系统可以让战斗更加灵活，在抢经验、道具、救助同伴或是中断敌方魔法咏唱时使用率极高。发动紧急迎击所需要消耗的战术点数=残余的延迟时间（delay）+2。

追击作战："追击作战（Beat）"是通过消耗战术点，令我方同伴展开连携攻击的系统。当以攻击目标为中心的十字形上有我方同伴，且同伴与攻击目标间没有其他敌人的阻隔，就可以展开追击。每次追击消耗2个战术点，十字形的有效范围与我方占领的据点数成正比（初始为1格，每占领1个据点延长1格），若同一个方向有多名同伴时，则以距离近的单位为优先，作战前可以按下SELECT键对参与作战的单位做细节上的调整。如果玩家手动减少了参加追击的人数，在作战的最后一击过后，系统还会提示玩家按○键继续发动追击，玩家可以根据敌人的血量决定有无必要。需要注意的是，一次能锁定多个单位的攻击，如列攻击、贯通攻击以及有击飞效果的攻击是无法引发追击作战的。



支援作战：“支援作战（Boost）”的先决条件是同伴持有带支援效果的手部装备。当角色展开行动时，以其为中心的十字形上有我方同伴，且与同伴间没有敌人的阻隔，就可以得到支援效果。每次支援消耗1个战术点，十字形的有效范围与我方占领的据点数成正比（初始为1格，每占领1个据点延长1格），若同一个方向有多名同伴时，则以距离近的单位为优先。支援的具体效果根据同伴身上的装备而定，作战前可以按下SELECT键对参与作战的单位做细节上的调整。



敌方无法使用紧急迎击，但同样拥有追击和支援作战系统，这直接导致了敌我双方兵力差距较大的关卡难度较高。最后要说明的是，处在咏唱状态或部分异常状态的角色是无法参与特殊作战的，另外无论追击还是支援作战，一旦第一击未命中或被格挡，后续的战术便无法展开。

特殊效果与异常状态

部分攻击带有特殊效果，如击飞、不能格挡、装备破坏、HP吸收等，尤以“击飞（ノックバック）”效果最为烦人，一旦Ace被打出场就将直接Game Over，玩家在战前务必仔细查看敌方的招式效果。另外当攻击造成的伤害超过角色最大HP的约30%时，该单位将陷入短时间的晕厥状态。

本作中还存在着大量的异常状态，下面是全部状态的图标和效果说明。异常状态的附着成功率可以在招式的“发生频度”一项进行查看，角色自身的异常状态附加率（con）也对其有一定影响。

图标	名称	解说
	スリープ	HP徐徐回复、但无法行动
	ストーン	受到所有伤害皆为1、但无法行动
	ポイズン	中毒，HP徐徐减少
	バーニング	燃烧，HP徐徐减少
	フローズン	身体结冰无法移动
	ペイン	只能移动，不能展开其他行动
	ラフアタック	近战攻击时被格挡率提升
	ブラインド	远程攻击命中率下降
	ウィーク	近战攻击、远程攻击威力下降
	サイレント	无法进行魔法攻击或魔法支援
	スロースペル	咏唱魔法所需的时间增加
	シールドレス	无法装备盾系道具
	ハーフガード	自身格挡率下降
	ノーカウンター	无法展开反击

图标	名称	解说
	カース	无法回复HP或发动被动效果
	ナイトメア	当倒计时为0时直接战死
	フィリズム	无视其他影响变为火属性
	ウォータリズム	无视其他影响变为水属性
	エアリズム	无视其他影响变为风属性
	アーシズム	无视其他影响变为地属性
	マナオーラ	魔防大幅上升、物防大幅下降
	マターオーラ	物防大幅上升、魔防大幅下降
	デフハーヴ	物理防御下降
	マフハーヴ	魔法防御下降
	スケープゴード	替同伴承担受到的全部伤害
	サクリファイス	受到攻击时令对方的HP回复
	ブランデッド	攻击时自身也受到伤害
	ベトベト	移动力和跳跃力强制为1
	グラヴィティ	跳跃力强制为0
	スリッピー	移动中不时会发生滑动
	エスケープ	无视命令从战场逃离
	パニック	对敌我双方进行无差别攻击
	チャーム	在恢复前作为敌方单位展开行动
	アイムアバット	变成蝙蝠，不击倒施法者就无法还原
	アンデッド	夜间变成骷髅，不击倒施法者就无法还原
	ラッキー	发生各种随机的有利效果
	ハイムーブ	短时间内移动力上升
	ハイジャンプ	短时间内跳跃力上升

军神解放

寄宿在魔枪上的太古军神之力是惟有主角玫利欧可以发动的，每场战斗只能使用1次且需要经过长时间的咏唱。发动时要求玩家的战术点必须在11点以上，而开始咏唱后战术槽则会全部清空。军神之力的效果目标是在战场上敌我双方中随机挑选的，可以说是一把双刃剑。每一个倒数后军神锁定的目标都会变化，玩家想要借助军神之力时，可以用“在空地按住○键耗时”的方式不断尝试，直到刷出自己满意的锁定范围。以下是全部军神之力解放的时机以及发动效果：

军神	解放时间	效果
叛骨の军神エインヘリャル	SCENE−03	按比例造成HP损伤
炽烈の军神ミドガルズオルム	SCENE−08	一定几率让装备品消失
高洁の军神ヴァナルガンド	SCENE−15	造成极大伤害并附加随机异常状态
加护の军神リーヴスラシル	SCENE−20	HP全回复
武勇の军神フィンブツィール	SCENE−24（A路线）	附加勇敢状态

整备界面

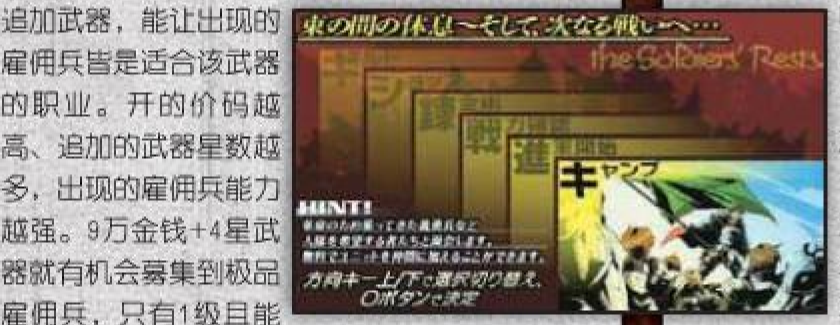
在两个章节之间，玩家可以进入此界面进行买卖、整备等，以下是各个项目的具体功能。注意本作惟有在此界面按下×键进入系统菜单方能进行存档。

战力确认：查看角色资料，更换装备。

商店（ショップ）：购买和贩卖道具、装备，商店出售商品有数量限制，且每个章节出售的物品不尽相同。因此看到心仪的装备时建议赶紧购入，免得错失良机。

炼金术：利用收集到的宝石，可以在这里对武器进行强化，提升其品质和攻击力等。所需的素材会在下方明确地列出，不过强化有一定的失败几率，建议提前存档并利用S/L大法减少浪费。第二项“ジェム还原”是把不需要的装备分解成宝石。

公会（ギルド）：花钱可以在这里募集雇佣兵，出现的备选士兵人数为3人、职业随机。通过选择追加武器，能让出现的雇佣兵皆是适合该武器的职业。开的价码越高、追加的武器星数越多，出现的雇佣兵能力越强。9万金钱+4星武器就有机会募集到极品雇佣兵，只有1级且能力出众。确认雇佣的话金钱和武器都会上缴，放弃的话则需扣除10%的金钱作为补偿。



营地（キャンプ）：完成固定的章节后，这里会随机出现3名志愿兵，无需花钱即可雇佣。

进军开始：进入下一章节。

结局相关

本作有A、B两条路线，实际上除了最后的结局有所差别外，其他关卡都是一致的，情节也只有细微的差别。在各个章节中穿插的选项将决定最终的结局，如下表所示，选择A类的次数多于B类，最后便进入A结局，反之亦然。

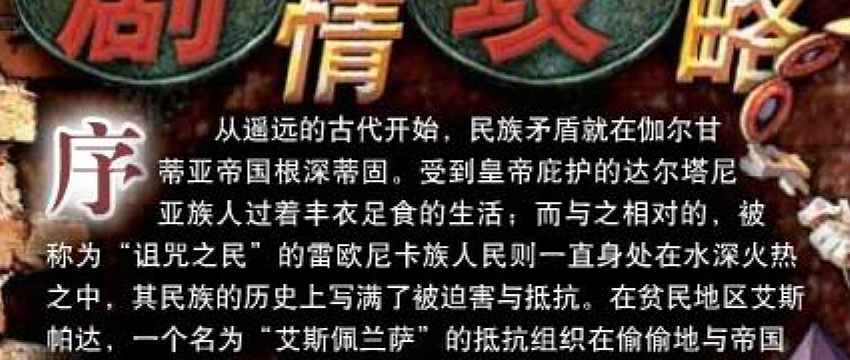
章节	A	B
SCENE−01	见逃す	剑を振りかざす
SCENE−03	アリッサを止める	默って行かせる
	大切なものを守るため	ガルガンディア帝国を倒すため
SCENE−04	胜利を约束する	无事の归还を约束する
SCENE−06	共に祈りを捧げる	おかしい、と指摘する
SCENE−08	静かに枪をおろす	仲间たちの敌を讨つ
SCENE−15	共に战う道を选ぶ	拒绝する
SCENE−17	顽固、反论する	默っている
SCENE−20	肯定する	户惑う

动态难度

游戏开始时可以在BASIC、ADVANCE两种难度中进行选择，通关后追加NIGHTMARE难度。游戏的难度将影响敌人的AI和HP等，由于本作的系统较为复杂且难度不低，建议初上手的玩家还是以BASIC难度开始。下文攻略以ADVANCE难度为准。

难度系数

实际上游戏中的难度并非一成不变的，在显示每关的胜负条件时，右上角背景中的数字便表示此时的难度系数。玩家在开始时选择的不同难度只影响基数，BASIC、ADVANCE、NIGHTMARE的难度基数分别为0.75、1.00、1.25。只要玩家过关时得到★评价，下一关的难度系数就会提升（根据关卡的不同，为0.01～0.03不等）。一旦玩家在游戏Game Over时并选择了Retry而非Restart，重新进入战斗后，经验、熟练度等都会保留，游戏的难度系数也会直接下降0.1，连续Retry的话难度便会一直下降，最低降至0.1。而当玩家过关后，只要难度系数低于基数，下一关的难度就会自动调整到与基数相等。喜欢挑战的玩家不妨试试全程无Retry破关，追求最高的难度系数吧！



序 从遥远的古代开始，民族矛盾就在伽尔甘蒂亚帝国根深蒂固。受到皇帝庇护的达尔塔尼亚族人过着丰衣足食的生活；而与之相对的，被称为“诅咒之民”的雷欧尼卡族人民则一直身处在水深火热之中，其民族的历史上写满了被迫害与抵抗。在贫民地区艾斯帕达，一个名为“艾斯佩兰萨”的抵抗组织在偷偷地与帝国强权进行着斗争。为了把艾斯帕达从压迫下解放出来，一场革命的暴风雨即将到来……

SCENE-01 高洁なる袭击

在贫民地区艾斯帕达东部的荒野，细雨正淅淅沥沥地下个不停，玖利欧（ジュリオ）、库罗德（クロード）、诺阿（ノア）三人则以闲谈打发时间，希望这连绵的细雨不会影响到即将到手的货物。谈话间女性士兵泰蕾萨（テレザ）来报，商队正在向这里靠近，玖利欧等人随即着手准备。另一方面，一支商队正随着货车在荒野上缓缓行进。性格懦弱的商人对这次委托颇有怨言，大块头手下则劝解道只要顺利完成任务，之后就乘船前往米雷尼亚颐养天年。玖利欧等人突然从山坡上杀出，然而货车周围的护卫数量却着实不少，看来车上装的是相当贵重的“商品”，战斗一触即发！

キャラバン袭击作战

胜利条件	歼灭敌人
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	11日 PM 14：30
界限时间	15日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧

首战为教学战，Ace只能由玖利欧担当，玩家能控制的也惟有主角一人，同伴会由AI控制。一开始可以先占领周围的据点，累积战术槽，虽然大多数系统目前都未开启，但战术槽对攻击力的影响还是存在的，而L+〇键的紧急迎击也可以使用。从山崖上冲下时注意看清路线和高度差，免得摔跤。发动进攻时尽量从敌兵的侧面和背面展开，这样能降低对方的格挡几率。一开始不要着急深入，在我方的远程火力掩护下将敌兵各个击破，一旦失血同伴也会积极过来补给，因此无须担心。敌兵战死或撤退后，掉落的物品都要过去回收才能得到。

商人仓皇逃跑后众人并没有得到期望中的食品或钱财，货车中只有一名昏睡的少女。虽然尚不清楚其来历，但总不能放任不管……玖利欧一行回到反帝国组织“艾斯佩兰萨”的地下基地，在少女熟睡之时，众人就她的身分来历和处置办法议论纷纷。虽然一切在少女醒来前真相无从知晓，不过可以肯定的是，她是达尔塔尼亚族人，卖给奴隶商的话一定能有个好价钱。但玖利欧却不同意这么做，“艾斯佩兰萨”在天主教里有“高尚的希望”之意，继承了英雄里卡尔多（リカルド）遗志的抵抗组织以此为名，断然不能行此不义之事。

SCENE-02 最贫民区エスパーダ

次日黄昏，少女终于从沉睡中醒来，自称“阿丽萨（アリッサ）”的她除了姓名和年龄，什么都不肯透露。“重要的日子”临近，身为抵抗组织的首领的拉古纳斯（ラグナス）不能有半点疏忽，如果阿丽萨是帝国的间谍，那么众人的心血便将付之东流。奴隶商人从阿兹里·阿兹尔到这儿还需一段时日，如若到时阿丽萨仍不愿开口，拉古纳斯只得把流着达尔塔尼亚族人之血的她送上奴隶船。数日后，拉古纳斯与保罗（パウロ）离开基地，抵抗组织的成员们则在玖利欧的指挥下分队进行模拟战，以此来锻炼新人。

エスペランサ演习

胜利条件	击倒诺阿
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	7日 AM 09：00
界限时间	11日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、泰蕾萨

战前泰蕾萨加入，不过不能给其替换装备。不同的角色担当Ace时，能够给特定的职业的“选择延迟”带来一定的减少，今后玩家要根据自己的部队和战场情况合理选择。战场内出现的宝箱数量和质量与上一关结束时的评价有关，想要砍开这些结实的宝箱需要耗费一定时间，时间又会对本关结束时的评价造成影响，进而影响下一关的宝箱，因此拿或不拿就由玩家自行斟酌了。此战以4敌5，追击系统已可以使用，敌方Ace诺阿的初始站位比较靠前，虽然一开始就上去猛攻能够快速取胜，不过还是建议玩家以全灭敌人的方式来赚取经验值，升级的机会自然是留给主角，必要的时候可以用紧急迎击抢抢经验。库罗德和诺阿都是远程职业，近身后他们就造不成什么威胁了。另外本关的斜坡下还有一处采集点，采集到的石头可以发动远程攻击，虽然伤害不高，但可以作为追击作战的引子。

虽说阿丽萨算是俘虏，不过其行动还是没有受到太大的约束，一上午都在酒场中帮助菲奥娜（フィオナ）准备饭菜。演习结束后抵抗组织的成员们都疲惫不堪，不过一听到午饭已经就绪，众人就爆发出了山呼海啸般的欢呼声——不少成员加入组织的根本原因就是因为能够吃饱饭，而且菲奥娜的手艺在艾斯帕达地区也是数一数二的。



SCENE-03 刻み込まれた印

转眼时间就已过去一个月，阿丽萨也与抵抗组织的成员们渐渐熟络。自从温柔善良的阿丽萨到来后，组织内的气氛变得活跃起来，之前对她心存芥蒂的成员们的态度也在渐渐地转变。玖利欧正式提出邀请，希望阿丽萨能够加入到抵抗组织的大家庭中，虽然留着不同的血液，但这里本身就汇聚了来自五湖四海的人。谈话间负责哨探的泰蕾萨带来了不好的消息：叹息之门被封锁，帝国的军队正向着艾斯帕达挺进！

叹息之门本是位于伽尔甘蒂亚帝国东部的冲要，主要任务是监视贫民地区的举动。之前被玖利欧等人袭击的商人逃到此处，向把守关隘的皮埃尔（ピエール）禀明了一切，后者率领着部队封锁了抵抗组织所在的地区。皮埃尔此行的目的正是之前被玖利欧带走的阿丽萨，他命令贫民们主动送还之前掳走的贵族女孩，否则就将每隔小时杀一个人，不惜让此地血流成河也要找到阿丽萨。偏偏在首领拉古纳斯外出的时候发生此等大事，抵抗组织的成员们群龙无首。一边是无辜的百姓，一边是刚刚融入集体的阿丽萨，如何取舍玖利欧也拿不定主意。就在众人犹豫之际阿丽萨自行走出了大门，她不愿意任何人为自己流血。玖利欧当然不会让同伴身涉险地，随即率领成员们冲了出去。



エスパーダ防卫战-1

胜利条件	歼灭敌人
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	10日 PM 20：00
界限时间	13日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧

如果在之前的对话中选择了"默って行かせる"，阿丽萨会作为NPC出现在战场上，而失败条件也会追加一项：阿丽萨战死，战斗中自然要分心做好保护工作。此战中库罗德和诺阿加入成为可控单位，需要注意的是两者的远程射击有一个抛物线弧度，不要让攻击误中了己方角色，发动攻击时也要尽量让敌方处在攻击的最适距离上以确保命中率。此战已可以使用支援作战了，库罗德身上的笼手效果为"近战基本攻击+50%"，善加利用的话可以提升不少伤害值。另外敌方出现了魔法攻击单位，女魔法师的咏唱需要一定时间，在此期间内令我方单位及时撤出效果范围可以减少伤害。由于几个路口都比较狭窄，不追求进攻的话可以原地静待敌人攻来，然后展开包围并配合远程单位的追击作战把敌人各个击破。

エスパーダ防卫战-2

胜利条件	歼灭敌人
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	11日 PM 20：25
界限时间	13日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、诺阿

虽然玖利欧等人成功击倒了帝国兵，但皮埃尔的亲卫队很快赶来，真正的恶战才刚刚开始。本战中敌方的援兵是源源不断的，BOSS身上也带着复活的道具，可想而知这是强制败北的战斗，不过对于部队调度有信心的玩家不妨在此多赚取一些经验值。战前要先给玖利欧配备好回复道具，一开始我方站位较为靠前，敌方连续行动的骑士群会造成很大伤害，顶住第一波攻势后迅速让玖利欧向后撤离到桥上，借助狭窄的地势与敌方展开周旋，后排同伴的站位尽量做到能提供追击或支援效果。只要能保持在敌方炮手的最适距离外，较有威力的就只有魔女的咏唱攻击了，前线吃紧时就果断后撤到木屋附近。如果能够坚持到界限时间，相信主角的等级可以得到不少的提升。另外需要注意的是，敌方骑士的攻击拥有"击飞"的特殊效果，从高处被打落后会损伤HP，一旦被打出战场角色则是会强制退场的，今后也务必要多加小心。



在绝对的战力差面前，玖利欧等人虽然拼尽全力但还是战败被俘。黄昏的细雨让村庄显得格外压抑，帝国军正要对抵抗组的织成员处以极刑，一直躲在屋内的阿丽萨冲了出来，希望能够以自己换得同伴们的性命。然而区区一个弱女子在皮埃尔的大军面前，并没有交易的筹码。诺阿、库罗德、泰蕾萨……方才还在一起说笑谈天的同伴，转眼间已经倒在了血泊中。一日之内好友们尽皆丧命，玖利欧首次对自己产生了痛恨之情，痛恨自己的力量太过弱小。在阿丽萨痛彻心扉的呼喊声中，刽子手手中的利刃闪着寒光向玖利欧的脖颈挥去……

玖利欧的父亲里卡尔多曾是抵抗组织的初代团长，品格高尚、勇敢、温柔的他被称为"艾斯帕达的英雄"。然而在十五年前、也就是玖利欧出生

的那一年，他和众多的百姓在“艾斯帕达虐杀”事件中死去。玖利欧从生下时就在抵抗组织中，十岁时就奔赴战场杀敌，为了活下去他别无选择，因为他是英雄之子，因为在抵抗组织内有他重要的同伴……从回忆的画面中回过神来的玖利欧身处在一个神秘的空间，不远处的高地上插着一把形状奇特的长枪。突然出现的女性艾丽泽（エリーゼ）自称是天界的使者，这里则是现实世界和冥府之门间的狭缝，在玖利欧的肉体上有着继承者之印“冥痕”，能否成为魔枪的继承者则要看他自己的意志。刚尼尔（グングニル）——这把神话传说中奥丁所使用的长枪寄宿着强大的军神之力，对力量从未如此渴望的玖利欧毫不犹豫地走上前握紧了枪柄，高声喊出了自己的名字……一道紫色的电光划破天际，冥府的魔枪“刚尼尔”从天而降，玖利欧也因此得救。艾丽泽随后出现证明了方才的一切并不是幻觉，而散发着光芒的魔枪也仿佛在呼唤着玖利欧握紧它进行战斗。

エスパ-ダ防卫战-3

胜利条件	玖利欧到达魔枪处
失败条件	Ace战死或撤退，到达界限时间，魔枪被皮埃尔夺走
开战时间	13日 PM 17：00
界限时间	15日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧

第一阶段的目标是让玖利欧到达绿色的目标处，沿路的杂兵可以先无视，迅速拿到魔枪后触发剧情，在“叛骨军神”的巨大威力下，地图上的敌人尽皆受到重创，战斗进入第二阶段，胜利条件则变为“击倒皮埃尔”，此时敌人都只余下一点HP，一击便可解决，战斗可以说是毫无难度。敌方魔女身上有吸收伤害值效果的ヴァンプネイル是不错的装备，皮埃尔则有机会够掉落强力武器フランベルジェ，想要拿到需要一点运气。

在魔枪的强大威力下，皮埃尔狼狈逃窜，身心俱疲的玖利欧则倒在了地上。幸亏保罗即时赶回并采取了紧急救治，他才保住了性命。经过数日的昏睡后玖利欧终于醒来，亲眼见证同伴被杀的一幕却清晰如昨……帝国方面出动如此大军仅仅是为了一个贵族女子，看来阿丽萨身上定有什么重大的秘密。据探报战败逃走的皮埃尔已经在叹息之门集结了大批的帝国兵，准备把贫民区的一草一木尽皆碾成齑粉。拉古纳斯则决定趁此机会主动出击、打敌人一个措手不及，而玖利欧手中的魔枪自然是抵抗组织的王牌。

随后魔枪上的叛骨军神之力觉醒，而在章节间的整备画面下，炼金术、基地、兵营等功能已经开启。



SCENE-04
その血が流れている限り

失去同伴的伤痛依然在玖利欧的心头，但他却没有时间伤怀，在告别满怀担心的姐姐菲奥娜后就立刻投身于下一场战斗。毕竟对于死去的战士们而言，胜利就是最好的祭品。叹息之门，这座把艾斯帕达和外部世界阻隔开的巨大要塞如钢铁巨人一般耸立在山巅。在皮埃尔的部队尚未整备完成前，抵抗组织的战士们已经趁着夜色攻到了山下。这一仗不单单是为了报仇，更是革命的开始。

叹きの门奇袭作战

胜利条件	击倒皮埃尔
失败条件	Ace战死或撤退，到达界限时间
开战时间	20日 PM 23：30
界限时间	24日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧、拉古纳斯

有拉古纳斯等人以及志愿兵的加入，玩家的队伍壮大了不少，建议给艾丽泽配备一把弓，拓宽我方部队的火力层次。本关的场景内出现了脱离点和水晶，敌方城门上则有地图兵器“弹射器”，皮埃尔以及初始位置边的3名骑士一开始是不会主动出击的，虽然是熟悉范围型魔法使用方式的绝佳靶子，但命中后他们也会很快杀出，攻击的时机就由玩家自己把握吧。魔枪的列攻击带有吸收HP效果，由玖利欧打头阵兼充当肉盾非常安全，但要小心敌方刺客的沉睡攻击，城头的弹射器拥有大范围攻击的特性，不过战术点的消耗性亦很大，击倒其身边的士兵就能停止其运作，这里只有靠远程射击或是魔法攻击，在与敌方部队交手时尽量保持在地图兵器的火力范围之外，敌方刺客身上携带的サヴィッジハンダー支援效果是令敌方格挡率下降20%，是非常值得拿取的道具，最后提醒一下解放军神之力锁定的目标是不分敌我的，没有把握就不要轻易使用了。

十五年前，拉古纳斯亲眼见证了义父——“艾斯帕达的英雄”里卡尔多在叹息之门前被吊死，复仇的火焰在他胸中燃烧了整整十五年。对于拉古纳斯而言，他是羡慕玖利欧的，义弟身上流着英雄的血，长相也与里卡尔多非常相似，如今又得到了魔枪的力量；而玖利欧同样是羡慕拉古纳斯的，毕竟自己从未见过父亲的长相，也没有机会亲耳听到他的教导。两个继承了“拉格维尔”之姓的男人、一对没有血缘关系却亲密无间的兄弟，他们就是雷欧尼卡族人新的希望。



SCENE -05
微かに漂う钢の香り

玖利欧等人成功突破了对于艾斯帕达如同枷锁一般的叹息之门，全军的士气大振。拉古纳斯率队来到了一直以来对抵抗组织提供援助的玛乌雷卡村，然而村长哈罗尔多（ハロルド）带来的却是并不太好的消息：募集的志愿兵人数未达到预期的一半。原来前不久帝都达尔塔尼卡发生了大规模的肃清事件，曾在帝国议会中非常有影响力的共和派的众多要人遭到了皇帝派党人的暗杀，残存的人士也尽皆下落不明。当死亡的威胁降临时，大多数人都会选择退缩，如今募集到的义勇军加上抵抗组织成员一共还不到5千人，而且其中相当一部分都是没什么作战经验的新丁，帝国方面仅仅是东部要冲维克托利恩便有1万大军，想要抗衡无异于痴人说梦……正在商谈间门外传来了敌袭的警报声，原来是先前替帝国方面征收赋税的山贼们杀了个回马枪。

マウレカ村の战い

胜利条件	击倒罗德里格夫
失败条件	Ace战死或撤退，到达界限时间
开战时间	10日 PM 16：15
界限时间	15日 AM 06：00
我方Ace人选	拉古纳斯、保罗、莉泽特

在整备画面时可以购置几个增加近战战术威力的カイザーナックル以及反击用的脚部装备。本关的地势对防守一方有利，玩家只需派兵守住两个要道口，就地展开反击战即可。地形的高低差也非常适合远程单位发挥作用。注意如果有角色进入水流区域的话，每过一定时间都会被水流强制推动1格。另外敌方能无视地形移动的有翼人也需要稍加留心，不要被他偷袭到后排防御力较低的单位。山贼的副手古利泽尔达（グリゼルダ）身上有反击专用的斩铁剑，是本关最值得拿取的道具。

罗德里格夫（ロドリゲフ）一伙儿本是盘踞在北方巴莫斯火山的山贼，由于跟帝国的贵族有所联系，因此也常常被委任负责做一些见不得人的勾当。哈罗尔多村长为了能确保火酒的贩卖渠道，不得已只能对其毕恭毕敬。在一番考量后，保罗决定了抵抗组织下一步的目的地——维克托利恩城塞西北的监狱・卡罗沙，在那里被关押着众多因叛逆罪而入狱的人，其中不乏有志之士，如若能将其攻下，必能大大强化抵抗军的战力，也能对帝国军的军心造成一定的动摇。



SCENE -06
森の静寂を破る者

在参谋保罗的建议下，抵抗组织的部队避开耳目众多的大路、而选择了人迹罕至的森林作为行军路线。在这个圣寂之森中本该只有森之居民——精灵族的存在，然而嘈杂的脚步与刀剑碰撞的声响打破了森林的宁静，帝国的士兵们正在追捕一名受伤的女性。玖利欧等人恰好在此时赶到，一场遭遇战随即打响。

圣寂の森遭遇战

胜利条件	救出受伤的女性
失败条件	Ace战死或撤退，到达界限时间，女性战败或阵亡
开战时间	27日 PM 19：30
界限时间	30日 PM 16：00
我方Ace人选	玖利欧、拉古纳斯

战斗开始后只需快速靠近受伤的女性便可触发剧情，瓦蕾莉（ヴァレリィ）加入后战斗进入第二阶段，胜利条件则变成：歼灭帝国军。AI控制的瓦蕾莉比较喜欢冲锋，我方单位一定要带着补给品跟上。敌方的圣骑士和魔女都是以魔法攻击为主，一旦深陷重围很容易被附上不利状态，建议用范围攻击尽快击破，剩下刺客等近身单位后再慢慢料理。敌方身上的アイシクルロッド、カルネージクロー都是不错的装备，尽量最大化伤害，令敌人阵亡后再上前拣选掉落品。战场一侧的小精灵不用去管它，获胜时两只尽皆生存的话，可以在稍后的剧情中得到4个四叶のクローバー。

原来瓦蕾莉曾是帝国议会共和派的一员，他们的主张触犯到了皇帝沃尔夫甘古（ヴォルフガング）三世的思想，随后共和派的根据地遭到了士兵的突然进攻，大多数人都被当场斩杀，残存的人士则被送到了卡罗沙监狱。瓦蕾莉在同伴的帮助下侥幸逃了出来，如今她想借助抵抗组织的力量去救出被关押的同伴，这正好与玖利欧等人此行的目的暗合，众人便继续向共同的目的地挺进。

SCENE-07
皇帝陛下の名の下に

死之监狱——卡罗沙，众多人因为莫须有的叛逆罪而被关押在此，终日呆在暗无天日的牢房中、等待着处刑之日的到来。当抵抗军到达此处时，牢房周围火光四起，残忍无道的巴卡斯（バカッス）准备用大火一次性地将囚犯们尽皆处刑。当时背叛同仁、说出共和派藏身之所的正是巴卡斯。仇人相见分外眼红，再加上同伴们身陷火海，瓦蕾莉毫不迟疑地举起武器冲了上去。

カロッツア流刑地解放战

胜利条件	击倒巴卡斯
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	3日 AM 10：45
界限时间	7日 AM 06：00
我方Ace人选	瓦蕾莉

整备界面时建议购入范围回复的道具“魔导レミエル”或装备“魔女オーラの书”。由于本关的地形高低落差较大，再加上魔枪和瓦蕾莉手中的钢弩都是范围攻击，不能引发追击作战，初始阶段应多用远程单位站到高处对敌人发起攻击，不过也要注意敌方的弓箭手同样能偷袭到我方后排单位。顶过一开始据点较少的劣势期后，把战场推进到中央平台并快速占领据点。敌方魔女身上的キキーモラ以及弓箭手的MGガジェト都是不错的装备，把杂兵清得差不多后巴卡斯会出动出击，他的防御力很高，除了活用魔法攻击外，拉古纳斯初期武器的招式クラッシュアーマー可以破坏体装备，成功发动的话能够起到不错的作用。BOSS身上有HP全回复的补给药品，不要给他使用的机会。

获胜后抵抗军熄灭了大火，大部分共和派的人士也安然脱险，玖利欧等人此时才得知瓦蕾莉是共和派的现任议长，瓦蕾莉的父亲身为原议长已经惨遭杀害。在一群有着共同目标——击倒帝国皇帝的同伴们加入后，抵抗军的实力越发壮大起来。不过身为副议长的阿玛蕾特（アマレット）却对拉古纳斯的身分感到惊奇，身为达尔塔尼亚族人的他如今却率领着雷欧尼卡人民战斗，这显得是那么的不可思议。

SCENE-08
结末は二つに一つ

随着卡罗沙监狱被攻陷，众多共和派志士加入抵抗军，而连续的胜利也让更多的志愿兵慕名而来，拉古纳斯率领着士气高昂的抵抗军向着帝国东部的巨大要塞——维克托利恩挺进。另一方面，皮埃尔总督也得知了抵抗军的动向，已无路可退的他在城头配置了大量的弹射器，准备背水一战。神秘的女性魔道师雷吉娜（レジーナ）竟然知道魔枪的名字，不过她却不打算出手帮助皮埃尔，反倒是罗德里格夫所率领的山贼余党前来助阵，这当然不是为了义气或复仇，只是单纯地为了金钱而已。

ヴィクトリオン攻城战

胜利条件	击倒皮埃尔
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	17日 AM 10：00
界限时间	24日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、拉古纳斯、保罗

虽然城门上有弹射器和大炮，但是由于敌方并没有能够使用地图兵器的兵种，所以都只是充门面的纸老虎（汗），初始配置下我方分为左右两边，建议先合兵一处抵挡山贼的进攻。想拿装备的话记得要先击倒古利泽尔达，否则她会在罗德里格夫撤退后离开。本关新出现的敌人——吸血鬼持有魅惑效果的道具，魅惑的我方单位将不受控制，非常麻烦，幸好吸血鬼的HP不高，且对于水属性较弱，有针对性地使用属性魔法可以快速将其消灭。另外装备着铁假面也能够令魅惑状态无效。敌方女猎手全部装有反击用的斩铁剑，尽量从远处或是她们的背后发动攻势才能确保自己的安全。角色被打落到护城河里可是会直接淹死的，因此玩家一定要注意敌方有击飞效果的单位，只要顶住敌方前期的攻势，击倒城外的敌人后骑士部队才会开始缓缓行动，此时也就没有太大压力了。

战败被俘的皮埃尔依旧满口狂言，但他却在看见阿丽萨后立刻改变了态度、毕恭毕敬地俯首称臣——原来阿丽萨竟是伽尔甘蒂亚国王·沃尔夫甘古三世的女儿·阿蕾桑德拉（アレサンドラ）！求饶不成、恼羞成怒的皮埃尔称阿丽萨为“不应存在的人”，对这个恶贯满盈总督是杀是放？决定权在玖利欧的手中。剧情后“炽烈军神”觉醒，魔枪的基本能力也会有所提升。

阿丽萨的真实身分竟是帝国惟一的王位继承人，这令所有人感到难以置信，因为皇族的继承人应该早已全部死光……早在十多年前，沃尔夫甘古三世在即位的仪式上得知了“唤星之预言”：他将会被自己的继承人杀死。对预言感到万分恐惧的皇帝竟下达了一道残忍到令人发指的命令：将所有的继承人尽皆杀死。当时有一位皇子逃到了艾斯帕达，皇帝直接派大军冲入贫民地区，将与皇子同龄的孩子全数杀光——这就是令所有人刻骨铭心的“艾斯帕达虐杀”事件。阿丽萨的母亲隐瞒了自己已经怀孕的真相，才保住了腹中婴儿的性命。然而多年后，帝国的宰相·扎伊阿多（ザイアード）不知从何处得知了这一真相，立刻下令捉拿阿丽萨——这便是最初阿丽萨被绑架到艾斯帕达的原因。多年来暗中保护阿丽萨的是帝国骑士·罗贝尔托斯（ロベルトゥス），当保罗认为可以与其联手时却遭到了拉古纳斯的断然拒绝——因为激励着抵抗军奋战的，正是对帝国的不满和怨恨，如果和帝国的骑士联手，这种气势将不复存在。其实还有一层原因他并未言明：当年处死其义父里卡尔多的、正是罗贝尔托斯。拉古纳斯认为这场战争是抵抗组织的革命之战，绝不能变成贵族的权力斗争。



SCENE-09

まるでお伽噺の

罗贝尔托斯奉皇命率领骑士团前往戈尔葛塔砦，阻挡反乱军。另一方面，维克托利恩要塞被攻陷的消息在贫民地区迅速地传播开来，给世人带去了无比强烈的冲击，从东部地区赶来加盟的志愿兵络绎不绝。在经过一个月的整备后，站稳脚跟的抵抗军开始向西进发，挡在他们面前的，是在地理上将帝国的东西国土分隔开的大溪谷。

大溪谷の战い

胜利条件	击倒阿尔贝尔特
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	25日 PM 15：15
界限时间	30日 PM 18：00
我方Ace人选	拉古纳斯、保罗、瓦蕾莉

本关敌方有骑术师可以操控地图兵器，因此切忌贸然进军，其实玩家只需占领己方一侧的几个据点后，摆好阵势守在吊桥一侧即可，敌方的部队会陆续攻来，合理利用远程火力能够在他们到达吊桥前就损失大半HP，不过需要留神骑着扫把、无视地形飞行的魔女。带有吸收HP效果的ヴァンブネイル，以及敌方主将阿尔贝尔特（アルベルト）身上的ダークセイバー都是推荐拿取的装备。





SCENE-10

ガルガンディアの大盾

帝国的百姓分为两类：一类为持有市民权、住在富饶的西部的人；一类为没有权益、只能在东部苟延残喘的人。而将东、西两部分国土联系在一起的，便是抵抗军面前这座以难攻不落著称戈尔葛塔砦。

ゴルゴタの血战-1

胜利条件	击倒沃雷斯
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	3日 AM 11：30
界限时间	8日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、拉古纳斯、保罗、

本关有一定难度，首当其冲的要数高处的自走式炮台，其火力范围大且附带持续伤害的燃烧效果。开始时先快速把部队移动到炮台下方，用一个远程单位瞄准炮台进行射击（光标移动到其下层后按SELECT键或静待几秒，光标就会自动切换到上层），下方的同伴依然可以发动追击，这样在炮台二次发炮前将其摧毁不是问题。接下来要抵挡住后续部队的攻击，敌方的攻击层次很好，因此这里压力不小。敌方骑士尽皆装有盾牌，格挡几率极高，还是建议用远程或魔法来打第一下。在墙脚作战时还需要注意，城墙另一侧的敌主将沃雷斯（ウォーレス）同样是可以隔墙参与追击的，其攻击威力不俗。这里推荐用アイシクルロッド的范围性水属性魔法攻击，一旦成功冰冻就能减缓敌人的推进。在慢慢蚕食掉敌方主力部队后就可以展开反扑了，修女身上有水属性伤害无效的装备“太阳のクローク”比较值得拿取。



占据地利、拥有精良装备的帝国骑士在抵抗军的猛攻下节节败退，眼看如同帝国盾牌的戈尔葛塔砦就要被攻破时，一声嘹亮的号角声直上云霄——罗贝尔托斯率领的援军已经到来！罗贝尔托斯在骑士中极有人望，他的到来令帝国军士气大振。保罗主张暂时退兵避其锋芒，但是杀父的仇人近在咫尺，拉古纳斯已被复仇之心冲昏了头脑，下令全军突击。

ゴルゴタの血战-2

胜利条件	击倒罗贝尔托斯
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	4日 PM 12：45
界限时间	6日 PM 18：00
我方Ace人选	拉古纳斯

敌方的生力军等级要高出我方一大截且会不断增援，罗贝尔托斯将军身上也有自动复活的道具，再加上高处不断向我方进行轰炸的炮台，本关想要获胜自然是不可能完成的任务。但虽然是必败之战，玩家还是可以想办法捞取一下经验值，在等级差如此巨大的情况下，任何攻击命中都能带来相当丰厚的经验，不追求评价的玩家甚至可以用“重开大法”狂练等级。敌方圣骑士手持的七星宝剑拥有能够消减对方战术点的招式，争取拿到一把会对之后的战斗大有裨益。过关后商店中出售的インテリリボン有提升角色战术点的效用，推荐购入。

自起兵以来首尝败绩，抵抗军只得向着维克托利恩撤退。然而父仇不共戴天，拉古纳斯将重任托付给玖利欧后，决定独自一人拖住追兵并伺机刺杀罗贝尔托斯。自己身体中流淌的，毕竟是达尔塔尼亚的血液，对于雷欧尼卡人而言，目前最需要的不是指挥官、不是军师，而是希望——继承了英雄之血、手持魔枪的玖利欧正如黑暗中的那一丝光亮。“有你这个弟弟，真是太好了……”在抛下了最后一句话后，拉古纳斯转身冲向了敌军……



SCENE-11 生きてさえいれば



戈尔葛塔一役的惨败令抵抗军元气大伤，除了将士损伤惨重外，更为严重的是帝国骑士团的强大令军心发生了动摇，出现了大批的逃兵。好不容易才逃回维克托利恩的玖利欧等人尚未得到喘息，帝国方面的追兵已至。面对帝国军提出的“交出阿丽萨便饶恕抵抗军不死”的条件，有指挥全军的重任在肩的玖利欧陷入了迷惘……瓦蕾莉给了玖利欧一记响亮的耳光后，带着部下离开，分崩离析的抵抗军只得在保罗的指挥下撤走。

ヴィクトリオン脱出作战

胜利条件	守护阿丽萨到达目的地点
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间；阿丽萨战死或撤退
开战时间	31日 PM 18：00
界限时间	3日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧、艾丽泽、保罗

开始时的任务是保护阿丽萨前进，正门的大军暂时不会行动，因此只要快速将其干掉沿途的刺客便能安全撤退。临近第二天早上时，敌方主力部队开始行动，而阿丽萨到达指定地点后胜利条件变为：全员到达目的地（Ace角色必须是最后一个撤退）。其实这时击倒敌队长内尔森（ネルソン）的话同样可以获胜，下面简单讲一下打法。利用前期占领的大量据点，我方拥有绝对的战术点和效果范围优势。由于敌我兵力差距较大，这里也可以释放“拨骨军神”之力。随后占据楼梯上方的有利地势后，慢慢干掉HP损伤大半的敌军不是太困难的事。跳跃力较低的内尔森在楼梯上行动比较迟缓，注意不要被他打出场即可。

SCENE-12 尸を食らう者



虽然城砦最终为帝国军占领，但抵抗军的核心成员已经顺利撤退。玖利欧等人在圣寂之森的圣树残骸附近会合，但众人还没来得及感受重逢的喜悦，伊扎维丽（イザヴェリ）就带领着骷髅兵突然杀出。“食尸之伊扎维丽”，其目标正是玖利欧手中的魔枪，而保罗似乎与她相识。

尸食との战い

胜利条件	击倒伊扎维丽
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	2日 PM 13：30
界限时间	6日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧、艾丽泽、保罗

新出现的敌人中，骷髅兵的刺突剑可以无视武器的格挡率，且一段时间后会自动复活；而石巨人的攻击则拥有随机破坏装备的特性，不过它每次只能移动1格且无法跳跃，尽量跟它保持距离吧。伊扎维丽身上的装备都很精良，最有诱惑力的莫过于减少咏唱时间30%的魔导クロノ。其在夜晚会使用令我方单体变成骷髅的魔法攻击，CT时间只有2，我方单位一旦变成骷髅将无法进行追击和回血，非常麻烦。首先要在战斗中和她拉开距离，如果有濒死的骷髅兵的话，她会优先使用回复魔法，这个特点可以加以利用。另外在行动顺序条快到伊扎维丽移动时，也可以利用在空地按○键的方式耗时，待她咏唱魔法后迅速把角色拉到安全区域就可以安然无恙。走到枯草中时会被强制附加中毒状态，提前把它们砍光吧。本关的两只小精灵是会主动攻击的，它们身上的稀有道具オリハルコン则能分解出大量的碎片（每种属性30个），是用于强化武器的绝佳素材。

击退敌人后保罗说出了他所知道的一切：伊扎维丽曾是保罗的同僚，小小年纪就享有盛名的天才魔导士，后来被扎伊阿多宰相带走，在参加了与米雷尼亚的战争后便失去音信。艾丽泽则说出伊扎维丽所使用的死灵之术本不属于这个世界。十数年来依旧保持孩童外表的她究竟发生了什么？



SCENE-13

王の国、血の禊

收拢了残兵的玖利欧等人缓缓向艾斯帕达行进，准备返回故乡等待时机东山再起，然而当他们到达贫民地区时，眼前的景象无比凄惨：尸横遍野、血流成河，原本温馨的家园弥散着血腥与恶臭——先一步攻入贫民地区的帝国军在这里展开了无情的屠杀……“不想死的话、就杀掉你身边的雷欧尼卡人！”在这个由各处流浪人民组成的贫民区，帝国军的命令让人们陷入了恐惧和疯狂，非雷欧尼卡人为了生存、替帝国军举起了屠刀……

保罗说出一直以来雷欧尼卡族人惨遭压迫和杀戮的原因：许多年前，扎伊阿多宰相对“星唤原书”进行了解读，他认为达尔塔尼亚人才是被星唤选中的人民，而对身上流着污秽血液的雷欧尼卡人必须予以肃清。抵抗组织掀起的革命连累了故乡的人民，姐姐菲奥娜也生死未卜，一直深陷迷惘的玖利欧的心中燃起了仇恨的火焰。



SCENE-14

袭われる側に回るのは

跟随抵抗军经历了众多磨难后，阿丽萨决定参与战斗，为了守护帝国而向宰相宣战。虽然不愿意，但如今玖利欧也只能借助阿丽萨的力量。众人行至不毛之地——破灭沙漠时，却遭到了盗贼团的袭击。

灭びの沙漠遭遇战

胜利条件	歼灭沙漠的盗贼
失败条件	Ace战死或撤退，到达界限时间
开战时间	16日 PM 16：30
界限时间	20日 PM 18：00
我方Ace人选	艾丽泽、阿丽萨、保罗

此战阿丽萨加入战斗队列，她除了可以装备长枪外还能使用手杖，虽然等级只有1但能力不俗，注意培养的话升级非常快。敌方兵种较为杂乱且皆会主动出击，龙族拥有击飞特性不过防御、格挡率都为0，温蒂尼不能离开水域范围，但其投枪攻击威力不小，若是之前购买了水属性的体防具能够免疫伤害，初始位置附近的山崖就是本关抵御敌兵的绝佳场所，本关只要全灭名字带有“夜盗团”的敌人即可过关，在此之前还是争取拿到温蒂尼身上的オリハルコン吧。

SCENE-15

それが、今起きていること

玖利欧一行在避过帝国军的耳目、击退半途中遇到的盗贼团后，终于到达了大陆东北的莫塞丘陵地带。在这个帝国边境的小村庄中，众人与阿丽萨的近卫骑士、罗贝尔托斯之女——娜塔莉娅（ナタリア）会合。如今帝国内部的局势混乱不堪：扎伊阿多宰相专权，连年的恶政导致国内民不聊生。国内众多人士准备拥立阿丽萨即位，让帝国得以重生。本来若是能说服帝国头号骑士高举义旗，国内的诸侯贵族也会纷纷响应，然而罗贝尔托斯却对皇帝仍抱有愚忠。目前聚集到的兵力虽然不算多，但跟抵抗军的残余部队合兵一处的话，还是能够有所作为的。然而玖利欧还无法对达尔塔尼亚人完全信任，阿丽萨则许诺事成之后将解放艾斯帕达贫民地区，并给与雷欧尼卡人应有的市民权。双方达成共识后很快制定了下一步的作战



方略：前往米雷尼亚国境内的港町阿兹里·阿兹尔会见某位要人。剧情后高洁之军神觉醒，娜塔莉娅加入队伍。

SCENE-16

星唤の预言

如今的阿丽萨已不是当年那个险些被卖给人贩子的柔弱少女，握紧长枪的她准备以王位继承人的身分向宰相宣战，而玖利欧则怀着复杂的心情跟随着她一同前往阿兹里·阿兹尔。当众人行至伽尔甘蒂亚帝国与米雷尼亚圣教国的国境线附近时，发现山贼正在袭击一位身着异国服装的女性。

北方冻土の战い

胜利条件	救出孤立的女性
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间；女性战死或撤退
开战时间	3日 AM 09：00
界限时间	6日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧

初期阶段的目的是救出NPC，实际上她自己会主动向我方部队靠拢，玩家先专心对付另一侧来犯的两只龙族兵即可，不过还是建议派一人吸引温蒂尼的火力，万一NPC被冰冻就基本得从头再来了。玖利欧与女性相邻后触发剧情，希艾拉梅娅（ヒエラメイア）加入，胜利条件则变为：歼灭山贼。此时山贼们因为前期的追赶，战线拉得太长而非常分散，玩家只需将其逐一击杀即可。注意地图上的深水区域非常危险，一旦落下会直接淹死，建议不要靠近。而处于深水下的两只温蒂尼非常烦人，我方是无法攻击到她们的，不过其也不在“全灭”的目标范畴内。

希艾拉梅娅是一名星唤士，她感觉到玖利欧拥有强大的力量，且身处“王”的对立面，这种力量既能带给人心温暖，但也有可能给他人带来灾难。随后希艾拉梅娅飘然而去，留下了对预言百思不解的玖利欧。

SCENE-17 本当に必要なものは

穿越了冻土地带的玖利欧一行还需翻越沃达特山脉的最高峰——巴莫斯休眠火山才能到达港町，而这里正是罗德里格夫山贼团的老巢。罗德里格夫在年轻时曾接受里卡尔多的邀请，加入过抵抗组织，然而理想主义在他眼里并不能当饭吃，于是他才跑到山里落草为寇。对里卡尔多无比尊敬的玖利欧不容许眼前这个满面钢虬的山贼侮辱父亲的理想，一场恶战在所难免！

山贼团との战い

胜利条件	击倒罗德里格夫
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	4日 PM 16：00
界限时间	9日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧、保罗

Sting的“当家花旦”——魔女帕梅拉（パメラ）出现，本关的难度也因此而激增，她身上パメラのほうき的魔法射程长度为无穷大，很容易把人打出场外……幸好其CT时间较长，被瞄准了的话就活用紧急迎击系统躲开吧。前期的压力依旧很大，敌方的两个有翼人会迅速攻来，玩家可以尝试用冰冻效果的魔法拖缓敌方地面部队的步伐。敌人女猎手的列攻击带有粘稠效果，一旦附上对我方的走位会非常不利，而古丽泽露达的鞭子则会附带石化效果。必要时候可以用击飞效果的招式直接把敌人打出场，迅速减少其火力输出。顶住前期的攻势后就要赶紧占领据点，迎接敌人的第二波攻势。攻击罗德里格夫时注意攻击的层次，不要一股脑都围上去，他的乱舞攻击威力可不小。由于本关在据点数量上的差距较大，敌人的战术连携范围非常广，刺客的列攻击带有降低战术点的特性，也比较令人头痛。感觉实在吃力的玩家可以在战斗初期尽快施放军神之力，拼一下RP，但切记这也会引得敌人蜂拥而至。想拿帕梅拉身上的装备则要看她是否肯“赏脸”飞下山来了。



原来在十五年前的，罗德里格夫曾与里卡尔多并肩作战，一同攻到了叹息之门下。然而面对强大的帝国骑士，罗德里格夫首次意识到自己的弱小，身边的同伴一个接一个的倒下，两人也最终被俘。罗贝尔托斯开出条件：只要交出逃到贫民区的皇子，就能免众人一死。然而里卡尔多却拒绝了，或许是因为尊严和信念，但这令罗德里格夫难以理解和接受。随后帝国军攻入了贫民区，惨无人道的“艾斯帕达虐杀”事件被铭刻在了历史上，罗德里格夫的儿子也未能幸免于难，他也因此变成了现在这个只遵循“弱肉强食”原则的山贼。谈话过后帕梅拉趁乱用法术将罗德里格夫救出，山贼余党也迅速撤离。



SCENE-18 夜が明けてしまえば

经过长途跋涉，玖利欧等人终于进入了米雷尼亚国境内。在两国间的战争后，阿兹里·阿兹尔就成了奴隶贸易的温床，这个表面上拥有美丽的建筑和街道的港町，其实是一个恶党横行的场所。玖利欧一行刚进入小镇就遭到了袭击。

アズリ=アズールの战い

胜利条件	歼灭恶党
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	29日 PM 18：30
界限时间	2日 AM 06：00
我方Ace人选	艾丽泽、阿丽萨、娜塔莉娅

经历了前一关的苦战，本关的难度相对不高，不过深水下的两只温蒂尼依然无法命中，她们会不断地咏唱范围性魔法（这里建议用滑杆把地图缩小，否则会因视角问题看不见其锁定的目标），开战后不要多做停留，配合紧急迎击系统迅速往外冲，跑到教堂附近就能脱离魔法的轰炸范围。房顶的吸血鬼会使用魅惑和蝙蝠效果，除了提前装备有免疫效果的防具外，在靠近后要第一时间将其击杀。敌方破坏者的攻防都不弱，建议用风属性的魔法予以痛击，战局危急的时候不要犹豫，直接把他们击飞出地图。过关后的商店中有大量精良的装备出售，一定要好好整备一番。

在港町等待着阿丽萨的，是米雷尼亚的高官——格尔尼克（ゲルニック）卿。提供帮助的条件很简单：归还从米雷尼亚被卖到邻国的剑奴，以及得到在帝国自由布教的权利，阿丽萨自然不会拒绝。格尔尼克提供的部队是由该国内赫赫有名的斗技场剑奴组成的，这些不畏死亡的战士虽然品性有待教化，但实力是毋庸置疑的。然而曾经参与了与米雷尼亚的战争、失去了众多同僚的保罗却无法能接受这个做法。抵抗组织的残部、帝国公主的近卫骑士、敌国斗技场的剑奴集结在一起，目前的部队充满了未知数，保罗也对未来战局的走向表示出了担忧。身负“冥哀”的玖利欧也下定了决心，虽然不一定能成为父、兄那样伟大的人，但他已不再迷惘了。

SCENE-19
まだ希望は残されている

其实阿丽萨对于目前自己和玖利欧的关系也有些困惑，原本的同伴关系早已不复存在，剩下的只有相互利用吗？娜塔莉娅劝谏道：当感到迷惘和困惑时，请以阿蕾桑德拉而非阿丽萨的身分做决断……得到圣米雷尼亚大教国作为后盾的玖利欧等人重新举起了革命的大旗，而距离上次败北转眼已经过去了1年。帝国方面没想到抵抗军竟然还能死灰复燃，仓促应战的结果便是连连败北，新生的革命军一路高歌猛进、势如破竹地攻到了维克托利恩城塞下。

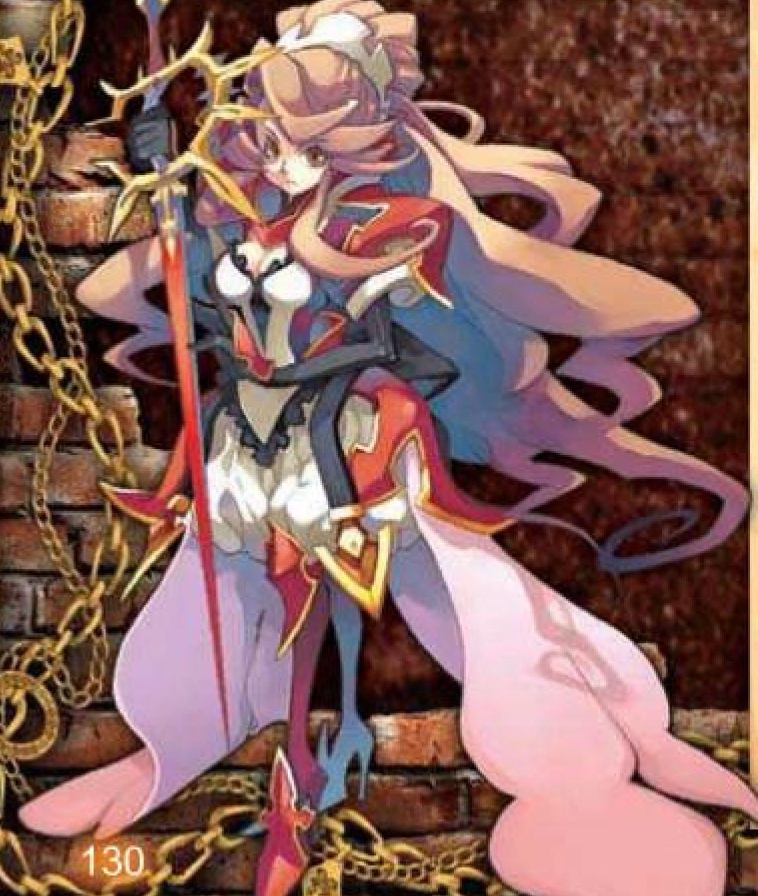
ヴィクトリオン夺还战

胜利条件	击倒内尔森
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	12日 PM 15：15
界限时间	19日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、阿丽萨、娜塔莉娅

攻坚战建议优先派上能进行远距离攻击的单位。敌方正面的城门上有大量的弓箭手、女魔法师和地图兵器，侧边的阶梯处则有格挡率超高的骑士部队镇守。先以一记军神解放开局，随后用范围回复我方



单位便又生龙活虎了。玩家如果有强力弓箭手的话，可以装上风属性伤害无效的防具，手持エルフィンボウ，以强弹の乱矢向城头发动攻击——这样不但能造成范围杀伤，还可以适当地压制敌方的战术槽。敌方的女魔法师咏唱大范围火系魔法时，记得及时移开我方单位。当敌方的部队开始出击时，门上的远程部队也应该损耗大半了，此时玩家可以把部队稍稍右撤，在角落布下阵势展开防守战。敌方骑士团依然畏惧附带冰冻效果的水属性攻击，击溃敌方大部队后内尔森也就只能引颈待戮了。过关后商店中出售的“理力の腕轮”能够缩减咏唱时间，务必购入。



SCENE-20
ずっと先のことだとしても

虽然重新夺回了维克托利恩，但众人却从守将内尔森处得到了不好的消息：阿丽萨的母亲——欧利恩奴（オリエンヌ）被宰相以叛逆罪之名投入了监牢。得知抵抗军卷土重来的瓦蕾莉也带着共和派的战士们前来会合，但她在听说了之前发生的一切后却大吃一惊。她奉劝玖利欧不要轻信皇室的口头许诺，同为达尔塔尼亚人的共和派人士的下场就是最好的例证。所谓“革命”是以下克上的战斗，上层与上层作战的结果充其量也只是让王座易主而已。然而众人目前都没有选择的余地，瓦蕾莉也重新加入队伍，为的是亲眼见证阿丽萨能否信守诺言。

在革命军出征的前夜，阿丽萨终于就机会与玖利欧促膝长谈。从小就过着如同软禁般生活的



阿丽萨最渴望的就是朋友，当年玖利欧提出的同伴邀请让她开心不已，如今虽然状况和两人的立场都发生了改变，但有些东西却是始终不移的……片刻的沉默后，阿丽萨以皇女的身分向玖利欧提出结婚。一位是伽尔甘蒂亚帝国的皇女，一位则是艾斯帕达的英雄，两人若是结合就能够缓和两个民族之间的矛盾，随后再通过不懈的努力，进一步消除长久以来的隔阂。然而玖利欧对这个政治意义浓厚的求婚却予以了回绝。“冥痕”——这个不幸的烙印是雷欧尼卡人最为忌讳的，若是被他人得知的话，世上将再无玖利欧的容身之所……突然间四周已是黑雾弥漫，伊扎维丽操控着亡灵军团再度来袭，誓要夺取魔枪！

尸食との再战

胜利条件	击倒伊扎维丽
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	21日 PM 21：30
界限时间	25日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧、艾丽泽、阿丽萨

本关需要面对大量的石巨人和骷髅兵，前者的跳跃力为0，因此它们会被困在楼梯上，由于追加了一招射程无穷大、无法防御的アースクエイク，在此战颇有些定点炮台的感觉，如果有地属性伤害无效、或提升地属性的防具就先装上吧。骷髅兵的武器和招式也强化了不少，由于其有无限复活的特性，利用击飞出场的战术更为有效。伊扎维丽的招式不变，之前商店中出售的对不死效果免疫的“天使のリング”可以派上用场了。场景中有大量的地图兵器，虽然保罗、瓦蕾莉以及骑术师都能够使用，但是这需要消耗大量的战术点，而且火力范围是固定的，因此不推荐使用，还是用常规打法即可。待伊扎维丽上来后就集中火力对付她，另外还是要提醒，BOSS身上能大幅缩减咏唱时间的“魔导クロノ”绝对是超值的装备。过关后加护军神觉醒，阿丽萨则以“阿丽萨”的身分提出要求，希望玖利欧能在战争结束后，给她一个回答……

SCENE-21 生半可な觉悟では

经过数日的整备，革命军开始向西部进军，帝国方面也派出声势浩大的骑士团，东、西两支大军在大溪谷再度展开厮杀。

大溪谷攻防战

胜利条件	击倒肯拉德
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	11日 AM 08：30
界限时间	16日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、娜塔莉娅、瓦蕾莉

本关敌方的兵力配置较为极端——尽皆是远程单位，其中尤以远程攻击还带击飞效果的射手最为麻烦，一定要注意己方角色的站位。由于敌方部队的特性，再加上高处的弹射器，一旦我方贸贸然冲下吊桥，很可能没两分钟就被打成筛子。笔者还是建议带上尽可能多的远程单位，老习惯先以“叛骨军神”开路，随后我方守在吊桥前向下方的敌人发起猛攻，附带燃烧效果的大范围火属性魔法能够带来稳定的伤害输出，范围杀伤的弓箭在人堆中也能起到很好的效果。本关的战术点基本不需要用到，留着在危急时刻对我方单位进行回复即可。在一阵华丽的远程对轰后，敌方的大部分单位尽皆倒在魔法和箭雨下，最后由肯拉德（コンラッド）率领的枪手小队由于“最适距离”上的尴尬，只能无奈地任玩家鱼肉了。

SCENE-22 大盾を贯く第三の枪

戈尔葛塔，这座给玖利欧留下了痛苦回忆的城砦如今又矗立在了面前，然而兄长的背影却已无处可循。继承了父兄志向的玖利欧将魔枪高举过头，率领着革命军的将士们攻向了城砦，那振奋人心的喊声在山谷间久久回荡……把守城砦的依旧是帝国的头号骑士——罗贝尔托斯，他所率领的骑士团犹如一面坚实的盾牌挡住了众人前进的步伐。

ゴルゴタの决战

胜利条件	击倒罗贝尔托斯
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	20日 AM 09：00
界限时间	27日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、阿丽萨、娜塔莉娅

首先要对付的是高处的两门自走炮台，再加上上方的弓箭手会不断射下火箭，火属性的装备是战前所要准备好的。用老方法摧毁两门炮后敌方的骑士部队就会开始行动，其格挡率依旧很高，用肉盾阻挡其脚步后再用魔法给与伤害吧。到了晚上敌方弓箭手就不能用火箭了，此时正是大举反攻的好时机。待罗贝尔托斯只身一人时，他就一步一摔地下来了（汗，帝国第一骑士颜面尽失）。他的近身攻击十分强悍，无视防御力、HP直接减半的效果让人望而生畏，身上的铠甲还能反弹近战伤害。不过其移动力很低，尽量在冰冻生效后从远处发起攻击吧。BOSS血量不多时会咏唱回复系魔法，此时大胆包围上去利用追击攻击迅速将其击倒便可，罗贝尔托斯再强也只是一个人在战斗而已。



SCENE-23 宰相の真意、名誉の战死

英雄里卡尔多曾经说过：“如若我的枪折断了，后面跟上来的第二、第三把枪终会刺破盾牌，将帝国贯穿！”作为“第三把枪”的玖利欧成功击败了帝国的“盾牌”罗贝尔托斯。在伽尔甘蒂亚漫长的历史中，戈尔葛塔砦被人攻陷还实属首次。革命军的将士们气势如虹地向卡纳瓦罗街区进发，然而就在帝国军负隅顽抗之际，一个阴谋正蠢蠢欲动……战败的罗贝尔托斯在返回帝都的路上遭到了伏击，指挥官正是宰相的心腹雷吉娜。危急关头玖利欧等人正好赶到，罗贝尔托斯则趁乱突出了重围。

カンナヴァロの战い

胜利条件	击倒雷吉娜
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	12日 AM 09：30
界限时间	16日 AM 06：00
我方Ace人选	艾丽泽、娜塔莉娅、保罗

又是兵力组成非常极端的一关，敌方除了前排的两个女猎手外，其他尽皆是魔法系单位，装备方面可以适当强化一下魔防，近战部队则带上击飞类武器，加物防的装备尽皆舍弃以追求较低的WT。由于敌方部队的咏唱速度都很快，隔岸对轰的战术不太现实。左侧桥梁上两个手持真・斩铁剑的女猎手反击率较高，而且行军路线也太过迂回。笔者采取的是从右侧水路进兵的方式，入水前先解放“叛骨军神”，务求击中敌BOSS。之后虽然会引来吸血鬼，但她们没有物防和格挡效果，在白天可以较快的解决。大部分敌人半血以后我方要快速地过河，仅携带少量装备，每次行动以待机结束目的就在于此。待装备有火属性无效防具的强力角色渡河成功后就紧贴雷吉娜猛攻，不要给修女进行回复的机会。由于魔法系角色的物防都很低，再加上击飞攻击可以打断咏唱，只要被我方成功近身后，战局就基本上如同摧枯拉朽一般了。

SCENE-24 欲にまみれた者ほど

凡·德尔·达尔特——意味“延伸向帝都的街道”的城市，平常这里总聚集着大量的商人、街道热闹非凡。然而得知革命军将至后，市民们为避战火、纷纷逃向了帝都。在空旷的街道上迎接革命军的，是一张众人都熟悉的面孔。

ヴァン·デル·ダルト突破战

胜利条件	击倒巴卡斯
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	31日 PM 15：30
界限时间	5日 PM 18：00
我方Ace人选	瓦蕾莉

初始的位置对于我方较为不利，部队如同身处山谷被两侧的敌人夹击一般。先迅速爬上台阶把挡路的杂兵干掉，随后转身借助台阶的高低差迎战袭来的破坏者，其物理防御力非常高，可以利用燃烧或中毒对其造成持续伤害。敌人的攻击以风属性居多，尤其是BOSS身边的魔女，其风属性魔法的射程为无穷大且带有击飞效果，连锁反应会带来极大的伤害。战前可以根据属性调整一下装备，若是之前购买了提升跳跃力的装备的话，便可以一开始就直接跃上右侧的高台向巴卡斯发起攻击。BOSS的防具能吸收所有魔法攻击，先设法把装备破坏还利用其他手段攻击就悉听尊便了。

SCENE-25 帝都ダルタニカ

革命军已经做好了攻打帝都达尔塔尼卡的准备，阿丽萨不想再对士兵们隐瞒下去，终于把自己的真实身分公之于众。她表示等到战争结束后，想通过各个民族、不同阶层的人共同努力，让伽尔甘蒂亚帝国焕然一新。然而突然得知真相的士兵们对此并没有表示出兴奋或赞许，这时候挺身而出稳定军心的是玖利欧，高举魔枪、不懈奋战的他在士兵心中早已是新一代的英雄。距离“艾斯帕达虐杀”已经过去了17载，如今玖利欧等人将给雷欧尼卡族人悲惨的历史画上句号，抵抗组织的最后之战即将拉开帷幕……

帝都ダルタニカ攻略战

胜利条件	歼灭敌人
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	20日 AM 11：00
界限时间	25日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧、娜塔莉娅、瓦蕾莉

本关的难点在于房顶的3个枪手，其身上的装备令命中率大幅提升，几乎可以无视“最适距离”而向我方展开攻击。而敌方的大部队也会马不停蹄地攻来，如果原地御敌无异于坐以待毙。首先利用装备和道具“Jmpアンプル”增加我方角色的跳跃力，确保全员都能到3以上。开战后迅速向右侧移动，敌枪手正下方以及我方初始位置右侧的墙脚都是其攻击的盲点，善加利用可以保护好防御较弱的角色。随后就要借助木桶和房檐让我方部队快速爬上高处，并迅速击破3个枪手，此时再回头从上打下。敌方骑士部队的格挡率虽高，但无奈身体沉重都跳不上来。除了魔法师外，只有圣骑的“地爆グランフォール”可以打到高处，不过其必须在HP全满的情况下才能使用，怎么做相信不用我多说了吧。优先解决掉魔法师后，凭借着有利的地形就可以非常安全过关了。



成功压制街道后，远处竟然走来了一个熟悉的身影——拉古纳斯！义兄尚在人间，这比任何事都更让玖利欧开心，然而拉古纳斯竟毫不犹豫地挥起手中的利斧向自己劈来。拉古纳斯大喊着一切都是骗局，这么多年来抵抗组织只是在利用自己，这到底是怎么回事？

ラグナスとの战い

胜利条件	击倒拉古纳斯
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	22日 PM 16：51
界限时间	26日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧

玖利欧的位置与大部队分隔开，拉古纳斯的招式非常凶悍，直接冲上去单挑是不明智的；伊扎维丽则身处桥上，不死效果的魔法依旧是她最让人头痛的地方，而且这次还多了一个令不死状态的单位爆炸的招式；三个石巨人位于我方必经之路的侧方，地震波的招式让它们与强力炮台无异。一开场先把主角往后撤，我方部队则向街道对面挺进，如果有手持“破邪の灵剑（效果：不死族即死）”的圣骑士，冲破敌阵会快得多。后方可以留一个装备着“天使リング（效果：不死效果免疫）”的角色吸引伊扎维丽的火力。主角与大部队会合后就立刻对拉古纳斯展开围攻，最大限度地发挥追击作战的效用。拉古纳斯的攻击分为地、风两种属性，威力很强并且有体装备破坏的招式。此战越是迁延日久越对我军不利，一定要速战速决！

原来拉古纳斯已经知道了自己的真实身分——他就是当年那个隐藏在平民地区的皇子！皇帝的格杀令下达后，他被保罗带着逃出王宫，到达了艾斯帕达。随后保罗用魔法把里卡尔多的记忆封印，里卡尔多则收他作为义子。得知真相后的拉古纳斯认为自己遭到了欺骗，那个待他视如己出的义父不过是在利用自己，为的是有朝一日与帝国决战时他能够成为王牌。战败后的拉古纳斯转身离去，把“拉格维尔”的姓氏以及弟弟玖利欧抛在了寒冷的夜风中。

SCENE – FINAL 遥か古の时代から



成功压制帝都达尔塔尼卡后，革命军由剑奴部队抵挡援兵，玖利欧则率队攻向皇城·海德尔伽尔多。然而在玖利欧脑海中一直挥之不去的，是身负重伤的兄长的背影，如果拉古纳斯所说的一切都是真的，那么抵抗组织“艾斯佩兰萨”所谓的高尚和希望又在哪里呢？达尔塔尼亚人的民族意识根深蒂固，雷欧尼卡人则有强烈的排外意识，从遥远的古代开始，两个民族间的矛盾就一直存在。纵使是如今这支已包围了皇城的革命军，虽然汇聚了来自各地的战士，却仍旧无法消除他们之间的隔阂。难道民族与血缘所形成的鸿沟，真的宽广到无法跨越吗？然而眼前要做的事情惟有一件，要击倒的也只剩一人——帝国宰相·扎伊阿多，一切罪恶的源头。

ハイデルガルド帝城战

胜利条件	击倒扎伊阿多
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	10日 PM 12：00
界限时间	16日 PM 18：00
我方Ace人选	玖利欧、阿丽萨

整备界面时好好去商店挥霍一番吧，尤其加快咏唱速度的オーバードライヴ是绝对要购入的装备，把主力的武器强化一番后就准备进入最后的大决战！

最终战的地形对于敌方十分有利，前方有格挡率、防御力高的骑士挡住要道口，后方则是弓箭手、弩炮和魔法师的远程攻击。战前整备时尽量配备好提升魔防、地属性的装备，范围回复的书籍和道具也要备齐。开战后不要急着进攻，先向后撤出敌方大炮的火力范围，再依次占领城外的据点。攒足战术槽释放“叛骨军神”之力后，以最快的速度回满己方的HP，城上的敌人会纷纷攻来，其实这倒方便了玩家。残血的单位冲下来后玩家要先控制走位，务求出手便能击破，否则纷至沓来的敌人会令我方的压力越来越大。冲上城楼时扎伊阿多会释放大威力的魔法，注意用紧急迎击系统撤出效果范围，回复魔法也要及时跟上。角色的跳跃力在3以上的话爬楼会快不少，利用好城墙的高度差以及击飞类的招式，也能够事半功倍。最后面对扎伊阿多时，他有很高几率防住近身的物理攻击，包围他后再由远程或魔法单位发起攻击吧，很快最终的胜利便能睡手可得。



EPILOGUE-SIDE-A 英雄の异名など

当众人到达谒见之间时，沃尔夫甘古三世已经倒在了王座前，王座边的罗贝尔托斯对阿丽萨俯首称臣，并劝谏说必须剿灭“艾斯佩兰萨”的全部乱党。随后骑士沃雷斯率队赶到，城外负责抵御援军的剑奴已尽数阵亡。面对玖利欧的质疑和怒吼，阿丽萨急忙令罗贝尔托斯退兵，但却被娜塔莉娅强行带到了一旁。正当罗贝尔托斯要下达格杀令之时，阿丽萨奋力冲上前来，流着泪请求玖利欧放下武器，如果玖利欧死了，她就永远听不到那个“回答”了。玖利欧放弃了抵抗，因为他不想再战斗，但也不会再相信任何人……

战乱终于告一段落，世人把伽尔甘蒂亚帝国内的这场战争称为“英雄战争”，而把帝国从前任宰相手中拯救出来的“英雄”，则是罗贝尔托斯。抵抗军在最后关头败北，首领玖利欧锒铛入狱，被称作“被拔去牙齿的雷欧尼卡人”——历史的真相就这样被深深掩埋了起来。数日后阿丽萨登基成为新一代女皇，艾斯帕达得到解放，雷欧尼卡人获得了应有的权利，玖利欧等人也得以走出监牢。然而这不过是表象而已，如今帝国的大权已握在了罗贝尔托斯的手中，不同民族间的歧视则依旧存在。少女阿丽萨曾许诺要把帝国变成自由、平等的国家，如今的女皇阿雷桑德拉却与曾经的理想渐行渐远……



EPILOGUE-SIDE-B

生き方も死に方も

谒见之间前半部分的剧情与A结局相同，这里就不再冗言阐述，情节的分歧点在于玖利欧表示不相信阿丽萨，而是选择了与同伴们夺路而逃。

ダルタニカ逃亡战

胜利条件	从城内逃脱
失败条件	Ace战死或撤退；到达界限时间
开战时间	18日 PM 12：00
界限时间	21日 AM 06：00
我方Ace人选	玖利欧

本关罗贝尔托斯身上依旧装着“满状态原地复活”的道具，战前配置的时候适当换一些增加移动的装备，有“Movアンプル”的话也可以带上，武器方面则以有击飞效果的为优先。开战后让玖利欧迅速向后撤，其他两名角色负责留在房间内拖延敌人即可。移动力不满5的话容易被骑士挡住去路，果断采取击飞战术吧。顺利逃到户外后要从上层跃下，注意要往水里跳，直接跳到地上会摔死的……由于不能舍弃同伴独自逃生，此战可以不给另外两名角色带上装备，待他们在房间内被打至战败撤离后，玖利欧就可以从绿色的脱出点离开了。

玖利欧等人成功地逃离帝都，阿丽萨也顺利登上了女皇的宝座。战乱就此告一段落，艾斯帕达得以解放，百姓们也获得了应有的权利。玖利欧仍是下落不明，罗贝尔托斯表示这是他自己选择的生存方式，女皇还是不要再去干涉了，毕竟伽尔甘蒂亚是一个自由的国家。另一方面，瓦蕾莉等共和派的人士还不愿意放弃抵抗，不过她们却始终无法找东山再起的希望，因为曾经那个率领着全军不懈奋战的英雄，已经舍弃了魔枪、不知所踪……



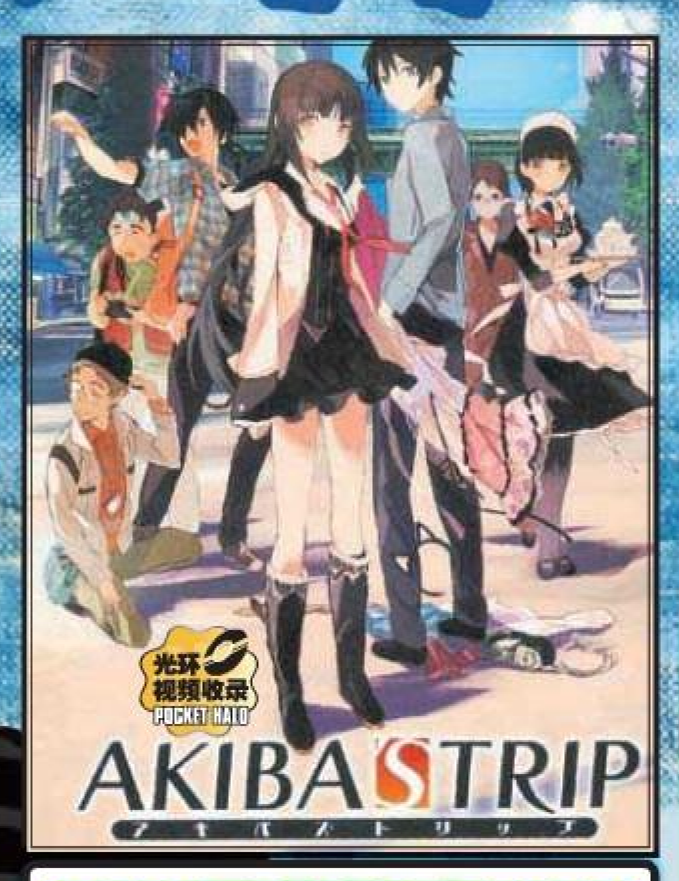
通关继承

看完结局后系统提示存档，标题画面下多出“RENEW GAME”一项，重开游戏可以继承全部的金钱、宝石以及大部分装备和道具，角色的等级不会继承，但武器熟练度和特殊能力加成能保留下来。不过在追加的NIGHTMARE难度下，多周目游戏是没有继承要素的。

玩后感

游戏如Sting的其他作品一样核心向，众多的数据五花八门、庞大的系统环环相扣。如果说追击、支援等系统还能在同类作品中看到的话，“全军一体”的行动方式则会让习惯了老式战棋类游戏的玩家倍感不适，但若能顺着本作的独特系统、以全新的理念来制定战术方针的话，就能发现游戏的独特魅力了。本作的流程不长但颇具难度，由于每关的地图都不大，敌人基本上都是纷至沓来的，玩家几乎没有喘息的机会，而战斗中无法存档的设定则更进一步提升了难度。“一招棋错、满盘皆输”的战斗很容易带给玩家挫败感，但一款好游戏能够刺激玩家屡败屡战——《奥丁之枪》便是这样一款佳作。不过游戏的缺点也依旧充满“Sting风格”，不体谅玩家的设定比比皆是，实在是让人对这家公司又爱又恨。

文 阿鲁 美编 咕噜



秋叶原之旅

アキバズトリップ

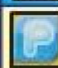
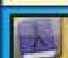
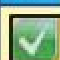
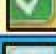
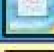
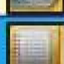
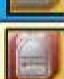
Acquire	A·AVG	2011年5月19日
日版	1人	5670日元
无对应周边		

PSP

以秋叶原为舞台，以脱衣为主题，想必这已经对部分玩家有足够的吸引力了吧！作为一款原创A·AVG，游戏的素质到底有没有宣传中说的那么高呢？



菜单简介

 	查看角色情报
	社交网络，关于游戏里的一些内容都会在这里集中讨论
	查看角色技能
	查看任务
	查看邮件
	相机
	查看游戏系统知识
	查看或使用道具
	设定

照相模式

完成主线任务No.4后获得相机，之后就可以在街道中非战斗状态下按SELECT键进入照相模式。长按△键可以锁定距离较近的人物，此时可以看到此人物穿着的衣物的名称，黄色代表可脱，红色表示不可脱。按○键为照相，吸血鬼是不会出现在相片里的，这也是辨认吸血鬼的惟一方法，通过照相发现吸血鬼后就可以和它们对话并进入战斗了。每次照相后需要进行一段时间的充电，充电期间虽然也可以照相，但无法辨别吸血鬼。

操作说明

方向键	移动视角/选择地点（大地图）
滑杆	角色移动/选择地点（大地图）
□	中段攻击/骚扰（非战斗时）
△	上段攻击/骚扰（非战斗时）
○	下段攻击/对话（非战斗时）
×	跳跃
L	战斗时拿出或收起武器
R	防御/视角复位
SELECT	使用照相机（非战斗时）
START	调出菜单

脱衣

游戏中是一个人类和吸血鬼（阴妖子）共存的世界，吸血鬼怕阳光，只要将它们的衣服脱掉，让其皮肤大面积暴露在阳光下，它们的身体就会逐渐炭化，只有将它们的衣服全部脱光才可以成功消灭。在实际游戏时，无论是人类还是吸血鬼都可以脱掉它们的衣服，使用各种段位的攻击将对应的服饰耐久度打成红色后就可以长按对应的按键进行脱衣了。对方的衣服分为可脱和不可脱，这一点可以在照相模式里进行确认，可脱的服装脱掉后归自己所有，不可脱的服装会以撕碎的方式从对手身上强行拆除，相应地也不可获得这件服装，想要获得对方身上的服装就必须到商店里购买对应该角色的脱衣指南（技能书）。



战斗

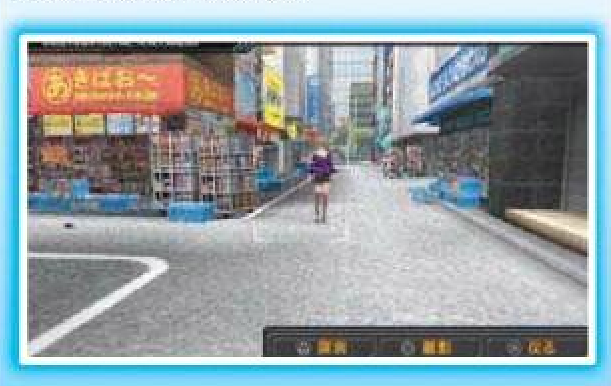
游戏中几乎可以和所有人进行战斗，如果是吸血鬼可以通过照相的方式来进入战斗，普通人的话可以通过按□或△键进行骚扰来触发战斗，在战斗中攻击到路人时，大部分人也会立刻参与战斗。游戏中的路人分为秋叶原市民、NIRO和吸血鬼三大势力，如果频繁攻击一类人，他们的好感度就会降低，秋叶原市民看到主角就会逃跑，而NIRO和吸血鬼则会主动对主角出手。在战斗时首先要通过上、中、下段攻击来破坏对应部位服装的耐久度（选择简单模式将没有段位的概念），当服装变红时系统就会提示可以脱衣了，此时长按对应按键（初次游戏时需要在完成任务No.3后才能开始脱衣）主角就会做出脱衣的动作，命中敌人后就可以成功脱衣了。如果衣服的耐久度较高，那么在脱衣时需要连点对应按键来削减衣服的耐久度强行脱衣，不过持续时间很短，不容易脱掉。当对手有多处服装耐久度比较低时，成功脱衣后会进入连携脱衣模式，对应的按键会以比较快的速度从4个方向往画面中央移动，最终合体为一个按键，在这个按键完成合体前或者在合体的瞬间正确按下后就可以继续脱衣，按键合体的时间比较快，相当考验玩家的眼力和反应速度。不过本作在人比较多的时候会出现拖慢的情况，此时发动连携脱衣会比较容易看清按键，追求连续脱衣次数的朋友不妨多参与多人混战。

店铺

游戏以现实中的秋叶原为舞台，其中的各种店铺在现实世界中都有对应的原型，这也是本作吸引阿宅们游玩的一大理由。在游戏中，店铺里主要贩卖的是各种服装和道具，整天幻想着宅物的人恐怕要失望了，其中可以脱掉对应人群衣服的技能和各种攻击型技能要优先购买（在店铺中选择“奥义、技书”一栏），特别是攻击型技能，这直接关系到攻击连击数和技能的发动。技能分为素手、片手和双手，前期钱比较少的情况下建议先精通其中一种，然后换上对应的武器来作战，这里推荐速度较快、攻击距离远的片手。

服装

游戏中服装的种类非常多，部分服装可以在店铺里购买，但大部分都需要从别人身上脱下来，当然这需要先学会针对各类型角色的脱衣技巧，否则脱衣时只能将服装撕成碎片。服装除了好看外，也相当于主角的防具，每件服装都有防御力这一概念，可以使用特定的道具让服装或武器升级来提高质量，在普通难度下，防御力提高后即使面对最终BOSS也毫无压力。



募捐团体

在许多地方都能看到拿着募捐箱的人，有时会主动上前要求玩家捐款。游戏前期可以无视，后期或多周目时可以进行捐款，募捐总数超过100万时，利用捐款完成治疗的女性就会出现在“芳林公园”。每周目捐款的金额是可以累计的，而且通关后没有用完的钱也会自动算成捐款。

警察

部分街道有警察四处巡逻，如果在警察面前战斗会被逮捕，直接攻击警察会遭到反击，警察的攻击力非常高，前期和警察战斗几乎等于找死，服装被破坏到一定程度后就会被逮捕，之后需要缴纳罚款。

斗技场

与“屋上”的下仆对话，选择“ご所望です”就可以进行斗技场的挑战了，每次挑战需要连续打倒三个敌人，完成挑战后斗技场等级提升，并且可以获得金钱奖励。A级以上难度的敌人攻击力非常高，基本被碰到一下衣服就被打成可脱状态了，因此准备些道具再来挑战比较保险。斗技场完成高等级挑战后的奖金数额非常庞大，是赚钱的好去处，每完成一次挑战后需要离开“屋上”再重新进入才能进行下一个等级的挑战。想低等级完成斗技场全挑战的玩家请参考本辑的“火热秘技”。

女仆店

女仆店位于“里通り”左侧路口，店门前有女仆在迎接客人，靠近女仆后对方还会主动上前邀请玩家去店里。游戏中的女仆店可玩要素不多，选择第一项为购买食物，第二项为和女仆玩游戏，无论买食物还是玩游戏每次都要花费1000元并且获得一个女仆点数（Maid Point，以下简称MP）。第一个游戏“数取りゲーム”要求和女仆依次说数字，从1开始，每次说的数字和对方的数字之差要在3以内，最后谁说到30就算谁赢。由于是玩家先数，因此这个游戏有必胜法，具体的数法为2、6、10、14、18、22、26、30；第二个游戏“じゃんけんホイホイ”是和女仆玩猜拳的游戏，首先玩家和女仆分别出两次拳，然后选择其中的一个决胜员，胜利后需要从三个手势中进行选择，如果玩家做的动作和女仆一样那就能获得最终的胜利，这个游戏胜利后会奖励额外的5点MP；最后一个游戏“クイズ”是问答游戏，连续回答对3个问题即获胜，会奖励额外的2点MP。累积一定数量的女仆点数可以获得奖励。

女仆点数	获得奖励
10	メイドクッキー×1
30	メイドクッキー×5
50	メイド喫茶攻略 入门编
100	メイド喫茶攻略 实践编
150	メイドクッキー×10
200	サラの极意＋获得在斗技场与サラ对战的资格



流程攻略

※游戏主要以任务的形式推进剧情，主线任务不用玩家自己去接，完成前一个任务后就会自动接受下一个任务。

选择好名字后开始游戏（一周目能更改的只有名字这个部分），一开始主角就和朋友一起被吸血鬼给打倒了，眼看就要惨遭毒手，危急时刻被一名女性吸血鬼救下，不过很快就有人发现了濒死的主角，为了避免与人接触，女性吸血鬼匆忙离开了现场。被救的主角醒来后发现自己被脱光了衣服绑在椅子上，从前来劝说自己的两人口中得知他们是国内情报调查机构（以下简称NIRO）的成员，他们的工作是消除潜伏在秋叶原的吸血鬼，并且告诉主角已经被摄入了吸血鬼的血，要求拥有吸血鬼能力的主角加入他们的队伍。

此时会有许多选项让玩家进行选择，如果坚持不合作，两人会毫不犹豫地离开，接下来主角就会被早上升起的太阳晒死，从而达成最速GAME OVER。看不懂日文的玩家在这里建议一直选择第一个选项，之后主角便会加入NIRO势力，正式开始游戏。

1 自警团アジトへ

来到“里通り”和自警团アジト的成员会合，自警团的基地在里通り右侧的巷子里，门口有个红色的IN，很好辨认，与巷口的聪子对话后由她引领进入基地，在这里和团员们互相认识后，主角也正式成为其中一员开始活跃于秋叶原了。

2 待ち合わせ

前往“秋叶原驿前”，在这里找到“怪しい男”（头上戴着耳机），靠近后触发剧情战斗，给与其一定伤害后聪子赶到帮助主角脱离困境，并且要求主角前往“屋上”找师傅学习对付吸血鬼的方法。



3 脱衣テクの传授

在"尾上"，师傅传授主角脱衣服的技巧，只要将吸血鬼的衣服全部脱掉让其暴露在阳光下，就能让它们完全炭化从而杀死它们。接下来会和师傅的手下进行训练战斗，玩家可以从三人中任意挑选一名来进行练习，利用攻击将服装破坏到一定程度时就会有对应按键的提示，然后长按该按键就可以进行脱衣了，完成战斗后结束任务，之后就可以肆无忌惮地脱别人的衣服啦！

4 アジトへ戻る 5 カゲヤシ初退治

返回基地获得可辨别吸血鬼的相机，之后聪子要求主角在"里通り"利用相机找出并干掉3个吸血鬼。相机的用法请参照系统部分，"里通り"的"女性"和"若者"有很大几率是吸血鬼，可集中对他们照相，完成任务后自动返回基地交差。

6 阿倍野优の側近退治

在确认了主角的实力后便可以开始设法对付更高级的吸血鬼了，下一个目标是之前袭击主角的吸血鬼——阿倍野优，不过这只好战的吸血鬼曾多次与NIRO交锋，如今不会轻易露面，因此需要从他的亲信开始下手，干掉他的亲信引诱其出现。在"秋叶原驿前"和"中央通り南西"这两个地方都有3个打扮成乐队成员的人聚集在一起，对他们照相然后与其对话选择"お前ら、人间じゃないな？"后开战。这两场战斗比较有难度，对方人数多不说，如果途中有吸血鬼经过还会加入战斗，因此一定要速战速决，拖得越久对我们越不利。



7 阿倍野优を诱い出せ

前往"UD+"与那里的エージェント对话选择第三项得知想引诱阿倍野优出现需要打扮成其亲信的模样，因此需要主角穿上ヘッドフォン（头部）和バンドマンのベスト（上衣）。这两件服装分别在"秋叶原驿前"的ヤマダ电机以及"里通り"的アキバあそび馆购买，也可以在"秋叶原驿前"的トキワムセン里购买"バンドしようぜ1"后直接脱バンドマン的衣服获得。如果2周目选择了女性建模进行游戏的话，这里只需要装备ヘッドフォン就可以了，穿上指定服装后在UD+和エージェント对话就可以将阿倍野优引诱出来并进行战斗。



8 暴徒镇压

前往"中央通り南西"，在店铺外面聚集了不少宅男，这里要打倒煽动宅男闹事的バンドマン。由于这场战斗参与的人数非常多，因此玩起来会非常卡，建议攻击バンドマン后就立刻往人群外跑，把吸血鬼吸引到人比较少的地方对付起来就没有难度了。完成战斗后主角发现了救自己的女吸血鬼的身影，之后前往"中央通り北西"，在这里依旧需要完成一场混战，完成后任务结束，大地图开启新地点"芳林公园"。

9 追走せよ、黑发の少女

前往"芳林公园"找到了之前在"中央通り南西"出现的两位女性，为了掩护黑发少女逃走，眼镜娘留下来阻拦主角。使用双手武器的眼镜娘动作不快，完成战斗后出现选项，不管选择哪一个接下来都要和黑发少女战斗，对其造成一定伤害后触发剧情，之后与对方交换了姓名，男女主角就在这种情况下完成了第一次正式会面。

10 师匠に相谈しよう

为了对付被称为JKV的雌性吸血鬼，需要掌握脱掉高中女生衣服的能力，因此必须前往“屋上”寻求师傅的帮助。不过师傅却以主角没有感受到高中女生的魅力为理由拒绝传授脱衣技巧，为了让主角亲自体验高中女生的魅力，师傅要求主角去找到服装并让10来岁的女孩穿上。



11 “シンディ”を求めて

从师傅那里得到了“シンディ”这个暗号，之后前往“里通り”的基地和ヤタベ大叔对话打听到相关情报，然后来到“芳林公园”，与滑梯下面的“风吕冈”对话选择“‘シンディ’を知ってる？”，连续对话5次后大叔总算同意将其视为至宝的服装卖给主角，再次对话选择支付多少钱购买，毫不犹豫地选择最后一项吧。之后收到妹妹发来的短信，返回大地图按△键进入“妹の部屋”，给零用钱后就可以让妹妹试穿刚刚得到的高中女生校服了。以后可以在这里花钱让妹妹试穿流程中获得的服装。之后返回“屋上”向师傅报告，然后和师傅的手下进行战斗，完成后掌握了脱高中女生衣服的技巧。

12 新技で讨伐

前往“秋叶原驿前”和自警团的同伴会合，之后二次元宅（ノブ）和偶像宅（ゴン）告诉主角关于JKV的消息，她的目标是穿着西装的有钱人，因此需要主角换上西装引诱她出现。前往“中央通り南东”的スーツ专门店购买格安绅士服（上）和格安绅士服（下）（如果是女性则购买レディジャケット和レディスラックス），西装的价格比较贵，没有钱的话可以去挑战一下斗技场。穿上之后来到“秋叶原驿前”与自警团的同伴对话后就能引出JKV了，这场战斗要面对5个女性吸血鬼，难度比较高，比较有效的对付方法是被打倒后起身攻击，使用片手武器的话可以进行多次攻击，很快就能把围在身边的杂兵清理干净。

13 サブミッションを受けよう

前往“里通り”，与左边巷子里的情报屋对话，选择任务“デート所望”，然后前往“ジャンク通り”与琉衣对话，不过对方却是阿倍野优女扮男装，之后要和阿倍野优与店主两人进行战斗。战斗结束后阿倍野优逃跑了，而店主则请求主角不要伤害琉衣，之后路过的自警团员ヤタベ发现了战斗中的主角，更意外地发现了经常和自己一起下斜的店主，在一番请求下主角决定放过这个不好战的吸血鬼。

14 Mr.Xに会う

为了找到店主所说的Mr.X，首先来到自警团基地向二次元宅打听“ITウィッチまりあ”的相关消息，在ITウィッチまりあ的故事叙述里可以找到大部分相关问题的答案。首先在情报屋接任务“地を这うレンズ2”，前往“秋叶原驿前”与ゴスロリ对话，然后到“芳林公园”与ローアングラー对话并选择第二项开战，打倒3人后返回“秋叶原驿前”与ゴスロリ对话完成任务，获得物品“ゴスロリ默示录”，之后便可以脱ゴスロリ的服装了（女性角色可以跳过这一步）。然后在情报屋接受任务“アナザーワールド”，在“ジャンク通り”与新山对话得知他需要Cosplay的服装，前往“中央通り北西”脱掉ゴスロリ的服装（女性的话则是前往“中央通り北西”脱聚集在那里的サラリーマン的衣服，虽然这套服装可以在商店里购买，但是想完成任务必须用脱的）后返回与新山对话，然后在大地图画面换上刚才得到的服装后再返回与新山对话，从现在开始就可以穿和自己性别不同的服装了。再前往“屋上”请求师傅教导脱制服的技巧，完成三连战后成功学得该技巧，然后前往“中央通り北西”和这里的コスプレヤー对话，战斗时衣服要脱掉不要打碎，战斗结束后记得回收地上的武器，最后换上ITウィッチ套装（包括武器），返回“里通り”和女仆对话选择“Mr.Xに会いたい”→“はい”后开始回答问题，连续回答正确3题后便可以见到Mr.X了，三个选项各选择一遍便可完成剧情对话。

以下列出大部分问题的参考答案，由于问题都比较长，因此问题节选前面几个关键字，请仔细对照。

提问	答案
先日发売した“ITウィッチ まりあ”の限定グッズ	おっぱいマウスパッド＆抱き枕
“ITウィッチ まりあ”の“山根版”の作者の名前	山根隆史
“ITウィッチ まりあ”の原作者であり	矢田原カズマサ
“ITウィッチ まりあ”において	市谷まりあ
“ITウィッチ まりあ”の漫画は矢田原版と何	山根版
“ITウィッチ”のITの正しい読み方	アイティー
テレビアニメ版において矢田原が	ハリセン
テレビアニメ版において矢田原に保护される前	公园
テレビアニメ版において，コンピュータウィルスは	モンスター
テレビアニメ版第一期，剧场版に	the host
テレビアニメ版で最后にスパコンを使用したのは谁	市谷まりあ
テレビアニメ版のクライマックスに	ビル
现在放映されている	第二期
OVA版で描がれているのは	まりあのホームレス生活时代
剧场版“ITウィッチ まりあ”の监督の名前は	引井监督
剧场版のラストで，まりあが取ったの行动は	敌のスパコンにダイブした
剧场版でまりあがライバルに最后に	“ありがとう”
漫画版が“山根版”になって	家でゲームして印税贯うのが仕事
“矢田原版”の初期	2ページ
“矢田原版”が连载中，最初に	イラスト投稿サイト
市谷まりあの声优の名前は	新谷光子
まりあの失踪した父亲の职业は	天才的エンジニア
まりあ现实世界でしている发型	长い三つ编み
まりあが住み込みで动いている	秋叶原
まりあがかつて路上で贩卖していたものは	自作PCと自作ソフト
まりあが母亲と离れて暮らす	お金の问题
まりあの日常生活をメインに	漫画版
まりあの亲友にしてライバルの女の子の名前は	相原ナミ
ネット空间におけるまりあの能力	使用したパソコン
“パソコン专门病院矢田原”で	お店に住み込み

15 サラからの绍介

通过サラ的介绍，来到“屋上”与理想为和人类共存的女吸血鬼文月琉衣见面，结果却碰到了被混混围住的铃，与三个混混战斗的难度不高，轻松解决后帮助铃脱困，之后从铃的口中获得了不少关于琉衣的消息，并且琉衣是下一任妖主的消息也被铃不小心说漏了嘴。之后琉衣赶到现场，不过她并没有怪罪铃。



16 琉衣と待ち合わせ

前往“芳林公园”，解决掉3个混混后帮助琉衣脱困，从和琉衣的对话中了解到吸血鬼的等级和派系，并且她表示如果自己成为妖主的话一定会引领全体吸血鬼走上和人类共存的道路。

17 中央通り北东へ

收到了聪子发来的短信，内容是在“中央通り北东”发现了阿倍野优的行踪。前往指定地点后发现了袭击人类的阿倍野优，不过这次他没有选择和主角战斗，只是说了一些挑衅的话后就离开了。

18 师匠のお相手

聪子有事脱不开身，于是请求主角代替她去帮师傅达成心愿。前往“屋上”了解到师傅想要的物品的信息，然后前往“中央通り北东”的ディスカウント购买“雪ん子ローション”、“三代目绳野郎”以及“电动ネオアフロディテ”三样物品，之后返回交给师傅后学会新的脱衣技巧，之后可以脱偶像的衣服了。

19 ダブプリの企みを阻止せよ

收到了来自店主的短信，得知吸血鬼的武斗派正在行动，为了帮助琉衣实现共存的愿望，他请求主角前往UD+阻止身为偶像的双胞胎吸血鬼北田濑那和北田舞那的计划。来到UD+和会场门口的警备员对话后发现必须要有票才能进入会场，返回"里通り"的基地和偶像宅对话得到关于票的消息，然后前往"中央通り北东"与行动很猥亵的ダフ屋对话买票，这里如果换成女装可以享受打折。拿到票后前往UD+，看完演唱会后干掉守在会场门口的两个警备员，然后去"芳林公园"与双胞胎战斗，只要将其中一人的衣服脱光就能结束战斗。之后自警团的偶像宅出现并请求主角让他喜欢的偶像离开。

20 至急，自警団アジトへ戻ろう

返回基地，聪子给大家普及了吸血鬼的知识，并且告诉大家组织将会有大动作，之后NIRO的长官濑岛隆二来到了自警团，并明确地告诉大家为了对抗吸血鬼，已经开始给讨伐队里的成员注入吸血鬼的血液来提升他们的能力，而他也得到了即将更换妖主的消息，他想趁着吸血鬼一族内部不安定之时彻底击溃他们。

21 屋上へ

来到"屋上"听聪子回忆过去，之后前往公园抓捕出现在那里的森泉铃。

22 街の见回り

前往"芳林公园"，在这里见到了逃亡的森泉铃，此时有两个选项，这两个选项关系到之后的路线和结局，选择时要慎重。

23 琉衣とデート

在任务"街の见回り"中选择"见逃す"后进入A～C路线，之后前往"屋上"和琉衣约会，约会途中可以玩一个名为"サムライ☆キッチン"的格斗游戏，在约会途中了解到了更多吸血鬼和琉衣的事情。

24 妖主袭来

前往"秋叶原驿前"，剧情中选择"君のためだ。妖主の元へ行こう"进入A/B结局，选择"『俺が、君を守る。だから』！！"→"一緒に、この街で生きていこう！！"则进入C结局。



A/B结局

与4名エージェント进行战斗，之后的剧情选择"NIROは酷い！カゲヤシとして生きる"或"人间との共存の道を探すため"分别对应A、B两个结局，不过流程都是一样的。

25 强化エージェント讨伐

前往"中央通り"的4个区域打倒那里的エージェント，每个区域都有5个エージェント，战斗难度非常高，一定要先找到我方的吸血鬼同伴和他并肩战斗，否则很难获胜。

26 UD+へ 27 聪子を倒す

返回UD+时遇到了聪子，不过现在她已经是我们的敌人了，之后任务变更为打倒聪子，没什么好犹豫的，脱吧！

28 ラストバトル

进入"UD+"的カゲヤシのアジト与濑岛进行最后的战斗。

C结局



25 琉衣と共に逃走

完成选项后和琉衣一起逃跑，途中要面对两场战斗，敌人的数量都是4人，能力比较强，衣服被破坏得差不多时可以甩开敌人一段距离后按L键强行回复服装的耐久度。完成战斗后前往"ジャンク通り"，在自警团新基地门口回答问题，全部回答正确可以获得"フィギュア'ITウィッチ'"，答案是"新谷光子"，"青森县"。



26 秋叶原防卫战

前往"中央通り"四个区域以及"秋叶原驿前"、"芳林公园"和"里通り"消灭所有敌对势力，在这些地方的战斗中所有市民都会帮助主角，并且不会误伤，由于同屏人数多会比较卡，但是战斗难度相对不高。

27 最后の战いへ

前往"UD+"遭遇阿倍野优，在说服了琉衣去见妖主后，他便露出了本来的面目，之后便是与他的决战，胜利后进入カゲヤシのアジト，最终琉衣选择和主角站在同一条战线，之后便是与妖主的战斗，此战琉衣也会帮忙，难度不高。完成战斗后濑岛赶到并喝了妖主的血变成了非常强大的吸血鬼，将其体力削减到一定程度时触发剧情，之后主角喝下了琉衣的血变成了可以和濑岛匹敌的吸血鬼，然后便是最后的决战了。

D结局

在任务"街の见回り"中选择"逃がさない"，之后和铃战斗，胜利后进入D路线。

23 妖主袭来

前往"秋叶原驿前"，在这里见到了妖主以及之前交手过的阿倍野优和双胞胎姐妹，就在双方准备全面开战时文月琉衣赶到，结果阿倍野优将琉衣是下任妖主的消息给说了出来。琉衣表示希望和人类达成共存的目标，之后濑岛和聪子交流后表示愿意接受这一说法，并要求琉衣进行正式会谈。濑岛将琉衣带走后，聪子告诉主角其实这一切都是为了抓住琉衣而设下的陷阱，不过吸血鬼方面也没有放松警惕，在聪子和琉衣交谈时，阿倍野优闯入并强行带走了琉衣。

24 文月琉衣，阿倍野优，追迹

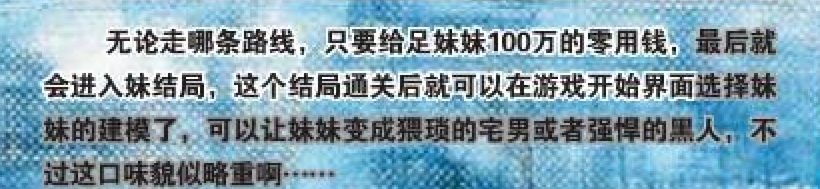
消灭除"中央通り南西"外三个区域的吸血鬼，途中会有エージェント帮忙，而且不会误伤。完成全部区域的战斗后收到短信前往"中央通り南西"干掉这里三个背叛了NIRO的エージェント，之后前往"中央通り北西"与阿倍野优单挑。

25 濑岛と合流

前往UD+向濑岛报告情况，之后从他那里得到了最终命令——搜索琉衣。

26 琉衣を搜して

前往"里通り"的基地向自警团的人打听琉衣的下落，离开基地后遭遇店长，之后便是一场单挑战。店长使用素手攻击，动作比较快，最好让他先出手，找准空隙再进攻。胜利后前往"芳林公园"找到琉衣，然后开始最后的战斗。



妹结局

无论走哪条路线，只要给足妹妹100万的零用钱，最后就会进入妹结局，这个结局通关后就可以在游戏开始界面选择妹妹的建模了，可以让妹妹变成猥琐的宅男或者强悍的黑人，不过这口味貌似略重啊……

分支任务

在“里通り”左侧巷子里的情报屋那里便可以接受分支任务，可一次性接三个任务一起完成。完成任务后，对应势力的好感度会增加。

物を売るというレベル

委托人：御堂聡子

势力：NIRO

报酬：10000元

前往“里通り”的基地和聡子对话，然后离开基地打倒聚集在“里通り”店铺前的8个狂热宅男，完成后和店长对话，然后返回向聡子报告。

ドアを開けるその前に

委托人：御堂聡子

势力：NIRO

报酬：15000元

前往“中央通り”的4个区域找到名为“配达员”的人，打倒他即可。这个人出现的位置不固定，因此要一个区域一个区域地进行搜索。

地を這うレンズ

委托人：キャンギャル

势力：秋叶原市民

报酬：キャンギャルのホンネ

前往“秋叶原驿前”和コンビニ前的キャンギャル对话，然后前往“UD+”打倒那里的ローアングラー，之后返回报告。



观光案内

委托人：外国人

势力：カゲヤシ

报酬：18000

要完成这个任务首先必须在“秋叶原驿前”的トキワムセン购买“外国语辞典”（售价50000），这样才能听懂外国人说的话，与トキワムセン前的外国人对话，然后前往“中央通り北东”的“とらのあな”，再到“秋叶原驿前”的コンビニ买“おでん缶”，最后前往“芳林公园”，打倒那里的敌人后完成任务。

摄影代行

委托人：双山
势力：秋叶原市民
报酬：24000元

前往"中央通り北西"和双山对话，然后到"UD+"会发现很多人围着双胞胎偶像照相，与自警团的偶像宅对话选择"写真，撮れないんだが"获得照片，返回将照片交给双山即可完成任务。

デバッガ-急募！

委托人：スタジオG3
势力：秋叶原市民
报酬：5000元

前往大地图上追加的地点"スタジオG3"，在这里玩小游戏"サムライ☆キッチン"，连胜3局就可以返回交任务了。

深谢の知恵袋 NIRO

委托人：秋叶原の义母
势力：NIRO
报酬：信赖

当NIRO势力的信赖度低时出现这个任务（不断攻击NIRO势力的人），前往"屋上"和秋叶原の义母对话，然后只能头部装备"反省のおふだ"，上下身全裸的状态前往"秋叶原驿前"，被NIRO势力和警察发现后都会受到攻击，而我们需要做的是在人群中找到聪子和她对话谢罪，需要解除战斗状态后才能进行对话，而且途中受到攻击对话将被打断，一旦被警察抓到就会被送到警察局，因此这个任务难度非常高，不喜欢自虐的同学请勿尝试。

深谢の知恵袋 カゲヤシ

委托人：秋叶原の义母
势力：カゲヤシ
报酬：信赖

当吸血鬼势力的信赖度低时出现这个任务（不断攻击吸血鬼），然后只能头部装备"反省のおふだ"，上下身全裸的状态前往"UD+"找マスター谢罪。

深谢の知恵袋 秋叶人

委托人：秋叶原の义母
势力：秋叶原市民
报酬：信赖

当秋叶原市民的信赖度低时出现这个任务（不断攻击普通市民），然后只能头部装备"反省のおふだ"，上下身全裸的状态前往"里通り"找ヤタベ谢罪。

妹の味1

委托人：志须谷
势力：秋叶原市民
报酬：5000元

前往"屋上"和志须谷对话，然后来到"妹の部屋"和妹妹对话选择"会话しよう"，"殴ってくれないか"，被打后前往"屋上"和志须谷对话完成任务，回答感想时选择"エロティック"可获得"シスタ-コンプレックス"的异名。

妹の味2

委托人：志须谷
势力：秋叶原市民
报酬：18000元

前往"屋上"和志须谷对话，然后来到"妹の部屋"和妹妹对话选择"着替え"，换衣服观赏后回去和志须谷报告完成任务。

MPがたりない！

委托人：种神
势力：秋叶原市民
报酬：15000元

与女仆店旁边的种神对话后选择"いいよ"，"わかった、补充してやる"后接受任务，之后在女仆店获得10点MP后交给他即可。完成过一次后种神就会呆在女仆店旁边，只要重新进入"里通り"就可以找他重复完成这个任务。会玩小游戏的话，可以只花费2000元就赚到12点MP，是个赚MP的好方法。

胜利の栄光を、君に

委托人：芦屋
势力：秋叶原市民
报酬：30000元

前往“芳林公园”和安村对话选择“お前の衣装をいただく”后开打，脱光他的衣服后回去向情报屋交差。

チェリー捕获

委托人：师匠
势力：その他
报酬：18000元

到“屋上”与师傅对话选择“はい”接受任务，然后前往“秋叶原驿前”的コンビニ购买“さくらんぼ”，之后返回交任务即可。在完成这个任务前可以将上衣换成“学ラン”后前往“里通り”与修学旅行生对话，选择“いっしょに游ぼうぜ”，然后带他到屋上去交任务还可以获得特别奖励。



人捜し

委托人：匿名
势力：其他
报酬：20000元

前往屋上和绅士对话，然后到“ジャンク通り”与琉衣对话选择“写真を撮らせてほしい”（第二个问题随便），然后给琉衣拍照（照相模式下L+◯），之后将照片交给绅士即可。

バトルフリークス

委托人：桃福
势力：秋叶原市民
报酬：30000元

前往“屋上”和桃福对话并战斗，胜利后回去向情报屋交任务。

奇袭作战

委托人：御堂聪子
势力：NIRO
报酬：24000元

前往“里通り”的基地和御堂聪子对话，之后前往“芳林公园”开始大混战，解决掉30个敌人后返回向聪子报告完成任务。

ピースメーカー

委托人：ヤタベさん
势力：秋叶原市民
报酬：20000元

前往“里通り”的基地和ヤタベ对话，之后前往“中央通り南西”开始大混战，解决掉30个敌人后返回向ヤタベ报告完成任务。

ノブくん改造计画

委托人：由花子
势力：秋叶原市民
报酬：24000元

前往“中央通り北西”和由花子对话选择“いいですよ、お手伝いします”，之后的三个问题分别对应之后需要交纳的三种服装，这里建议选择第三项，然后存够50MP获得“メイド　茶攻略　入门编”，随便找个猫耳女仆脱光她的衣服就可以与基地里的二次元宅对话交差了，离开基地然后再返回基地，二次元宅就会穿上之前主角给他的衣服，对话后返回“中央通り北西”向由花子报告。

ステルスエージェント

委托人：マスター
势力：－
报酬：18000元

前往“中央通り北西”和警备员对话选择“见ない颜だな？”后战斗，胜利后回去向情报屋交任务。



ミスターケブラー1

委托人：黒メット
势力：カゲヤシ
报酬：タングステン3

前往“屋上”和黒メット对话，然后到“里通り”的ジャンク屋购买一个“ケブラー”交给黒メット后即可完成任务。

ミスターケブラー2

委托人：黒メット
势力：カゲヤシ
报酬：ケブラー10、黒メット的装备

前往“屋上”和黒メット对话，然后到“里通り”的ジャンク屋购买强化装备的道具（在店内卖出物品后，强化道具就会逐渐进货），将身上任意一件装备强化到+10以上后在这里卖掉，然后就可以买到“ケブラー10”这个道具了，返回“屋上”交给黒メット后与其对战，胜利后完成任务。



料理教室1

委托人：琉衣
势力：カゲヤシ
报酬：12000元

前往“ジャンク通り”与琉衣对话，然后前往“秋叶原驿前”的コンビニ买“生卵”，返回与琉衣对话选择“水を入れる”→“盐だよ”→“割らずに入れるんだ”→“10分间”，然后返回大地图一次再回去和琉衣对话完成任务，获得“真心ゆで卵”。

料理教室2

委托人：琉衣
势力：カゲヤシ
报酬：18000元

前往“ジャンク通り”与琉衣对话，然后前往“秋叶原驿前”的コンビニ买“生卵”以及“中央通り北东”的ディスカウント买“フライパン”，返回与琉衣对话选择“油をひかずにベーコンを并べます”→“卵を割りいれ目玉焼きにします”，然后返回大地图一次再回去和琉衣对话完成任务，获得“绝妙ベーコンエッグ”。

料理教室3

委托人：琉衣
势力：カゲヤシ
报酬：40000元

前往“ジャンク通り”与琉衣对话，然后前往“秋叶原驿前”的コンビニ买“生卵”以及ヤマダ电机买“炊饭器”，返回与琉衣对话选择“计量カップを使って，丁宁に计ろう”→“水でよく研ごう”→“1时间ほど吸水时间だ”→“少し待って，上下を混ぜるんだ”，然后返回大地图一次再回去和琉衣对话完成任务，获得“极上TKG”。

ストーカー退治

委托人：濑那
势力：秋叶原市民
报酬：18000元

前往“UD+”与双山对话选择“ダブブリにつきまとうな”后战斗，胜利后回去向情报屋交任务。



秋叶原之旅

逃げたスタッフを追え

委托人：スタジオG3
势力：秋叶原市民
报酬：18000元

前往"屋上"与绵锅对话选择"カずくで连れて帰るぜ"后战斗，胜利后回去向情报屋交任务。

异次元传送

委托人：森泉铃
势力：カゲヤシ
报酬：30000元

前往"屋上"与铃对话，然后前往"秋叶原驿前"的コンビニ买5个"ケバブ"、10个"おでん缶"、20个"ら-めん缶"以及在"里通り"的女仆店购买1个"オムライス"交给铃。

チェリ-の逆袭

委托人：妖主
势力：カゲヤシ
报酬：75000元

前往"ジャンク通り"和名字为？？？的女性对话，回答"チェリ-です"后开战。这个家伙的实力比较强，等级不够的话可以考虑用道具硬拼过去，胜利后回去向情报屋交任务。

狩りに行こう

委托人：阿倍野优
势力：－
报酬：30000元

想完成这个任务需要走A或B路线，当流程进行到第25个任务时，在吸血鬼的基地内和阿倍野优对话就可以接到这个任务，然后前往"芳林公园"讨伐エ-ジェント30人后回去向阿倍野优交差。

ご利用は计画的に

委托人：鞭谷
势力：カゲヤシ
报酬：30000元

想完成这个任务需要走B路线，在吸血鬼的基地里和鞭谷对话接任务，然后将身上的钱用光打警察，故意被抓住，之后就会因为没钱交罚款而被迫借钱，然后前往"秋叶原驿前"就可以与"借金取り"战斗，将所有讨债的打败后获得"金融ビジネスの里侧"，返回基地交任务即可。

吸血奉仕

委托人：御堂聪子
势力：NIRO
报酬：30000元

想完成这个任务需要走D路线，前往"中央通り南东"打倒ラムタラ前的狗耳女仆。



玩后感

游戏的流程非常短，一周目不追求分支任务不看剧情的话，6个小时不到就能通关。虽然游戏的宣传做得不错，但实际素质还不够令人满意。最值得批评的就是游戏的优化做得太差，同屏人数一多就卡得几乎动不了，这对于一款以动作为主游戏来说可是致命伤。而且游戏以秋叶原为舞台却并没有将秋叶原原本的特色体现出来，惟一可玩的女仆店也没几个有看头的小游戏，店铺里卖的东西也和现实中几乎没联系，实在是让人失望啊。



游戏想要长卖，自身素质肯定是最重要的环节，不过通过不断更新的下载内容来吸引玩家的关注也不失为一个好办法。其实在NDS和PSP平台上已经有不少游戏早就开始这样做了，《怪物猎人》、《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙IX》等白金大作都有不断更新的下载内容来保证游戏的新鲜度。随着Wi-Fi、3G的普及，今后的掌机作品也许会逐渐开始重视下载内容这片领域。而本专栏就主要针对已发售游戏的下载内容进行介绍和解谜，算是“研究中心”的后续内容，将一些比较受关注作品的相关内容尽可能地补完。本栏目主持人不固定，这次就由制作了《雷顿教授与奇迹假面》的本人来牵头。

主持人：阿鲁

3DS连接Wi-Fi简易设置

首先在主界面选择“本体设定”，然后选择“インターネット设定”→“インターネット接续设定”→“接续先の登录”→“自分で设定する”→“アクセスポオントを检索”，之后就能自动搜索到附近的无线网络，选择自己的网络（如果有密码需要输入密码）后进行保存就可以了。

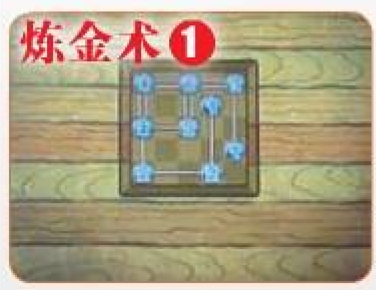


雷顿教授与奇迹假面



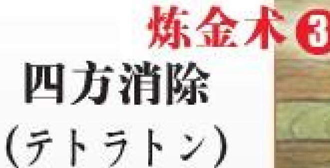
◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

本作的下载非常方便，在游戏主界面选择“ひみつのモード”→“日刊ナゾ通信”，然后点击下方的“ナゾをダウンロード”，只要之前进行了网络设置并且网络没有问题就能自动进行下载并保存了，然后就能在这个界面里看到那些下载谜题了。由于每种谜题数量较多并且更新的时间参差不齐，这里就按照谜题种类为单位，每次介绍2～3个该种类的复数谜题，希望能对正在奋战的玩家有所帮助。


炼金术①

炼金术

屏幕上有着数个标有数字的瓶子，每个瓶子可以和其他直线范围的瓶子连接，数字则代表该瓶子需要和其他瓶子进行连接的次数，每两个瓶子之间最多可以连接两次，将所有瓶子的连接数都满足后则过关。其实这算是“数独”游戏的一种形式，由于解释不太直观，因此答案就直接上图了。


炼金术②


炼金术③

四方消除（テトラトン）

这个谜题中会有四种图案的方块分布在角色的脑子里，点击相邻四个不同图案的方块后就能进行消除，将所有方块都消除后则过关。由于方块消除后，位于上方的方块就会掉落到下方，因此对于玩


四方消除①



家的空间感和逻辑思考能力是一种考验。解决不了这类谜题的玩家可参考图片答案，答案中标出的是每个方块的点击顺序，方法不惟一。由于方块被消除后，上方的方块会掉落，因此在参考答案时请脑内自动补完掉落前方块的位置。



战国无双 编年史

◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2011年2月26日◆1人

从《编年史》发售至今官方已推出了数次下载服务，抛开攻略本广告以及略显鸡肋的配信武器，两个追加关卡还是颇为厚道的。玩家要先保证游戏里“いつの间に通信”选项处于开启状态，保证3DS的无线通信开关处于开启状态并打开Wi-Fi。成功收信后3DS的提醒灯会变蓝，在3DS本体的提醒灯变成蓝色后，进入主界面的“おしらせリスト”下查看通知，菜单中游戏卡片的图标上也会出现蓝色的圆点提示。此时进入游戏就可以更新下载内容了，追加剧本都在无双演武的外传章节下。

追加剧本第1弹 有冈城之战

此剧本发生的时间为1578年，织田信长手下的重臣荒木村重突然举起反旗，为了说服村重，黑田官兵卫只身一人前往有冈城进行交涉，怎料村重不但不同意还将官兵卫关入了牢狱。此战的目的就是救出深陷牢狱的官兵卫。





历史上直到1年后有冈城陷落时官兵卫才被救出，长期处在环境恶劣的牢狱中也令他的脚关节处留下了后遗症，无论步行还是骑马都不太方便，后来指挥作战都是坐在轿子上。

追加剧本第2弹 加拉夏之乱

本关是原创剧情，故事发生的起因为加拉夏（ガラシャ）不满父亲——明智光秀擅自安排的婚事，便向原创主角和杂贺孙市寻求帮助。追求自由恋爱的她竟自己派出探子寻找合适的对象，究竟她是否能迎来命运的相会呢？

历史上作为明智光秀三女的加拉夏，在15岁时嫁给了细川忠兴作正室，夫妻感情融洽。在本能寺之变和天王山之战后，因其“逆臣之女”的身分被幽禁在山中，直到1584年才返回细川家，夫妻这才得以团圆。









怪物猎人 携带版 3rd

◆Capcom◆ACT◆2010年12月1日◆1～4人

本作从发售开始，就一直在不断更新任务，其中部分装备和武器需要完成下载任务才能获得制作的相关道具，和游戏有着非常好的联动性，也让猎人玩家们有着不断玩下去的动力。由于游戏发售时间较早，前期的下载任务相信不少同学早就体验过了，因此本作的下载任务就从3月开始更新。

YAIBA・风神と雷神

更新时间：2011.03.04

任务解说

任务类型	大连续狩猎
任务等级	★8
指定地点	斗技场
成功条件	狩猎所有大型怪物
参加条件	HR4以上
契约金额	1600z
报酬金额	19200z
时间限制	50分

依次讨伐一头风牙龙和一头雷狼龙，由于两者共同弱冰，武器方面自然推荐冰属性，各自打法就不在此描述了。两条龙的攻击力都十分高，不要轻敌。完成任务所得的“剑豪奥义书”可以生产2槽的龙属性太刀“霸王剑”。

任务报酬

100%	剑豪の奥义书×1	2%	雷狼龙の碧玉×1
5%	剑豪の奥义书×1	14%	雷狼龙の高电壳×1
5%	风牙龙の上毛皮×2	12%	雷狼龙の尖爪×1
10%	风牙龙の尻尾×1	10%	雷狼龙の尖角×1
12%	群青色の锐牙×1	7%	超电雷光虫×4
8%	风牙龙の锐爪×2	5%	龙玉×1
10%	强韧な胸膜×1		

追加报酬

100%	风牙龙の坚壳×3
60%	雷狼龙の坚壳×3
40%	雷狼龙の高电毛×3



武装战线・男たちの胜负！

更新时间：2011.03.11

任务解说

任务类型	狩猎
任务等级	★3
指定地点	砂原（夜）
成功条件	狩猎两头土砂龙
参加条件	无
契约金额	600z
报酬金额	7200z
时间限制	50分

由于两只土砂龙大部分时间都在4区和3区游走，不带热饮也没问题。它们初期分别位于8区和3区，但8区的土砂龙很快就会前往4区，大概5分钟后另一只亦会前来4区，记得带上肥料玉和消散剂。该任务获得的“武装的招待状”，是制作“武装战线夹克”和“武装战线外套”的素材，可以激活技能“不屈”。

任务报酬

100%	武装への招待状×1	10%	土砂龙の爪×1
5%	武装への招待状×1	10%	土砂龙の头壳×1
16%	土砂龙の甲壳×2	12%	肥沃なドロ×4
12%	土砂龙の背甲×2	12%	龙骨【大】×2
7%	土砂龙の爪×2	16%	龙骨【中】×2



JUMP・小兵の狂乱

更新时间：2011.03.18

任务解说

任务类型	狩猎任务
任务等级	★8
指定地点	火山（夜）
成功条件	狩猎一头彩鸟亚种
参加条件	HR4以上
契约金额	600z
报酬金额	7200z
时间限制	50分

由于是火山地带，注意准备冷饮。相对“モンハン部・特选クエスト！”，该任务则换成了史上最小型红彩鸟（347.32cm）。红彩鸟呼唤的怪物是同样迷你的爆锤龙（418.06cm），不过攻击力和锤地的判定依然很高，而且杀多少红彩鸟就会重新叫多少。无需求情况下可不理会那只会被红彩鸟闪光弹闪晕的“援军”。任务报酬中的“传说Jチケット”是生产防具传说J套装的必备素材。

任务报酬

100%	传说Jチケット×1	8%	ステキなクチバシ×1
5%	传说Jチケット×1	8%	电气石×1
18%	红彩鸟の上鳞×1	16%	鸣き袋×2
18%	红彩鸟の翼×1	12%	尖龙骨×1
10%	极彩色の羽根×1	5%	龙玉×1



モンハン部・特选クエスト！

更新时间：2011.03.25

任务解说

任务类型	狩猎
任务等级	★8
指定地点	孤岛（夜）
成功条件	狩猎1头彩鸟
参加条件	HR4以上
契约金额	600z
报酬金额	7200z
时间限制	50分钟

在5区玩家会遇到游戏中最小型的彩鸟（347.32cm），和玩家身边的随行猫有得一拼，因此这里不推荐用弓。不过小归小，风压和各种攻击招式一个也少不了。难点在于其呼唤出大金冠体型的恐暴龙(2622.59)，因此肥料玉又成了必不可少的物品。有实力的玩家也不妨先将恐暴龙解决，再慢慢收拾这只小彩鸟。任务获得的“モンハン部入部届”可以生产出“怪物猎人部大衣/外套”。



任务报酬

100%	モンハン部入部届×1
5%	モンハン部入部届×1
15%	彩鸟の上鳞×1
20%	彩鸟の翼×1
15%	极彩色の羽根×1

8%	ステキなクチバシ×1
20%	鸣き袋×2
12%	尖龙骨×1
5%	龙玉×1

电击の双舞踏

更新时间：2011.04.01

任务解说

任务类型	狩猎
任务等级	★7
指定地点	斗技场
成功条件	狩猎两头毒怪龙亚种
参加条件	HR4以上
契约金额	1100z
报酬金额	13200z
时间限制	50分钟

由于两头电怪龙轮番向玩家电击，没有属性异常无效的近战在这里会十分吃力。这两头怪物很可能一只把你麻痹后，另一只上前咬你，因此肥料玉在这里也可以派上用场，推荐用远程武器打游击，如果有两名或以上的玩家联机，借此分散对方的攻击力自然就最好了。完成该任务后获得的“电击Gチケット”，可以用于制造本作中雷属性最高的太刀“闪电霹雳”。



任务报酬

100%	电击Gチケット×1
5%	电击Gチケット×1
5%	电怪龙の上皮×2
20%	电怪龙の上皮×1
10%	不气味な上皮×2
8%	电怪龙の锐爪×2

6%	电击袋×2
15%	电击袋×1
10%	おそろしいクチ×1
8%	アルビノエキス×4
8%	尖龙骨×2
5%	龙玉×1

ファミ通・峰山龙、讨伐祭り

更新时间：2011.04.08

任务解说

任务类型	特殊
任务等级	★5
指定地点	大沙漠
成功条件	讨伐1头峰山龙
参加条件	HR3以上
契约金额	850z
报酬金额	10200z
时间限制	30分钟

下载的峰山龙与一般下位的峰山龙只有体力上差异，因此这里就不详述打法了。但注意其体力与上位峰山龙有得一拼，因此玩家在武器准备上不要太随便。该任务获得的“ファミ通ネコ小判”是生产猫武器“名刀猫铁剑”以及“武者S”系列防具的关键素材。

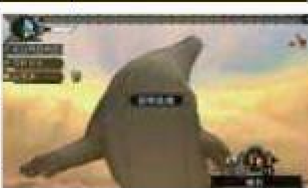
任务报酬

100%	ファミ通ネコ小判×1
5%	ファミ通ネコ小判×1
20%	峰山龙の苍鳞×1
10%	峰山龙の苍鳞×2
22%	峰山龙の甲岩壳×1

20%	峰山龙の腕甲×1
10%	たくましい龙牙×1
10%	古龙血×1
3%	大地の龙玉×1

追加报酬

80%	勇气の证×1
20%	勇气の证×2



孤岛のたまご祭り！

更新时间：2011.04.15

任务解说

任务类型	采集
任务等级	★4
指定地点	孤岛（昼）
成功条件	采集3个龙卵
参加条件	无
契约金额	400z
报酬金额	4800z
时间限制	50分钟

把3个龙卵搬回营地即可获得提交任务的猫卷。龙卵可以分别在8区和10区采集到，走8区可避免野猪的干扰，但由于1区和3区之间被封锁，因此去8区时只能通过2区绕路。和同类的采龙卵任务没多大区别，配上搬运达人技能会节省不少搬运的时间。注意这里有雌火龙驻守，记得带上肥料玉将其驱赶，而是否先将其解决再搬运龙卵，就要看玩家喜好和需要了。

任务报酬

100%	钢のたまご×1
10%	钢のたまご×1
8%	银のたまご×1
3%	金のたまご×1
12%	ハチミツ×3
20%	アオキノコ×3

18%	モンスターのフン×2
8%	光るお守り×1
15%	なぞのお守り×1
2%	武具玉×2
4%	武具玉×1

挑战高难度迷宫
——《啪嗒嘭3》研究补遗

研究中心 Research Center

文 LIKY　美编 澄香

《啪嗒嘭3》是一款相当耐玩的游戏，想必很多人已经通关，但依然奋斗在游戏中，继续刷着装备、刷着技能……而游戏超高难度的联机迷宫更是最具挑战性的部分，这次带来一些研究心得跟大家分享一下。



啪嗒嘭3		
战鼓啪打碰 3		
SCEH	A・RPG	2011年4月28日
1～8人	4980日元	亚洲中文版
无对应周边		

PSP

联机迷宫

游戏中的迷宫以及高塔场景都有更深的第二层关卡（在迷宫或及高塔画面按上或下），这些关卡都是为联机准备的，要使这些关卡出现，必须通过第一层高难度的Free关卡才行（最终迷宫的第二层要爆机时选择通关特典2才会出现）。联机迷宫难度极高，但出现高级宝箱的几率也相当高，是刷装备的好地方，迷宫中的一些机关通常需要两人联机配合才能开启，不过利用一些特别方法，单人也可以进行挑战。



愤怒的深层

刚开始的一道门，门两侧的地板踩下一个便可让门降下，可以开门的方法有很多，比如用大盾小兵（嘎迪拉），首先让



▲大盾小兵的蓄力攻击能够轻易踩中地板，将大部队带过来。

队伍前进到门边，大盾小兵一定会先通过门，然后发动蓄力攻击，他就会走到前面去踩中地板，然后马上输入前进指令，这样后面的旗手等都会过来，这样便可过门。此外，利用牛头（格蓝布鲁鲁）、猪头（大巨人）、别克拉骑士的英雄技等也都可以轻松过门。该迷宫有两层，没有BOSS，敌人主要是小兵、塞可洛普斯等，当队伍等级达到20级左右便来这里挑战了，这里可刷出宝石箱子，能够获得不少好装备，是中前期刷装备的好地方。

色欲的高层

第一层的机关需要踩地板的同时触到顶部的机关，利用牛头的英雄技可以很简单达成，进去后前进一次，全员踩在地板

上，然后开始攻击，Fever后牛头腾空攻击就可以开门了（利用猪头英雄的蓄力攻击也可达成），开门后门不会复原，因此放心前进。迷宫中的敌人多是冰属性的怪物，包括会自爆的冰龙（萨拉曼达）、蓝色塞可洛普斯、冰岩石怪等，所以队员冰耐性要高，第二层需要一个钥匙开门，之后再次进入就不用钥匙了，其他迷宫也是同样。

自尊的地底

利用牛头英雄可轻易过一开始的机关，前进到门边，牛头发动Fever的英雄技，腾空触碰机关，紧接着输入前进指令，牛头便可过门，然后继续发动英雄技、前进，牛头便可踩上地板机关，门再次打开，后面的人便可都过来。同样的，利用猪头英雄的蓄力攻击也可达到同样效果，而还有一种方法更简单，队伍中有天使（恰利巴沙）小兵的话，紧靠门跳起来会将门卡住一段时间（并非100%成功），这段时间足够输入前进指令过门，后面几个迷宫的机关都可利用此法。该迷宫第一层敌人为狼、岩石怪、蓝色塞可洛普斯，第二层敌人有自爆火龙、岩石怪、蓝色塞可洛普斯，且会不断出，如果队伍输出不够会陷入苦战，关底还有一只巨大的雷狮子。第二层需要一个钥匙开门，之后进入就不用了。



▲关底有一只巨大的雷狮子。

强欲的深层

一开始的机关跟自尊的地底的机关类似，利用牛头英雄的Fever英雄技、猪头的蓄力或天使卡门的方法都可过掉。迷宫第一层敌人有岩石怪、自爆火龙、大树怪，最后是锁链巨龙。第二层就比较变态了，



▲巨大的大树怪——神木斐斯。

全都是大树怪，而且天气固定为下雨，所以事先要准备好火属性武器，在关底是巨大的大树怪——神木斐斯，其每回合回复数十万体力，输出不够的话会被它磨死的。

暴食的深层

这个迷宫相当有难度，层数多达5层，每前进一层都要多备一把钥匙。第一层的机关也有点变态，第一道机关门用牛头英雄技、猪头蓄力攻击可以进去，不过进去后是一个火堆，顶上的机关被火焰挡住，需要站在火堆中触发顶上的机关，所以英雄耐火数值一定要高，最好装备有不惧着火的燃盾或装备有“无双之鹿”技能。在火堆的门边再次使用牛头英雄技或猪头蓄力攻击可将旗手带过来，然后继续用同样方法过门，踩到门后面的地板机关把全部队伍带过来。接下来的第二道机关就有一定难度了，因为两扇门之间的距离拉长了，在这里一定要有天使小兵来配合卡门才能通过，也就是当牛头或猪头先过门后，让他们使用英雄技前进到最远处，然后立刻使用起跳指令，后面的小兵们会把门打开，利用天使小兵的卡门效果，马上使用前进指令，可把队伍带过来。只要过了这里，后面基本上没有坑爹的机关，可以安心对付敌人了。



▲牛头的英雄技过这些机关非常有效。

由于该迷宫会有大量的死神出现，推荐带上企鹅白魔法师（聘古列克），利用他的蓄力攻击将死神挡在远处，这样挑战起来会轻松一些。敌人方面，第一层主要是龙宝宝、死神、狼等；第二层是大批的自爆火龙加龙宝宝，且会不断出，击破建筑才行，关底是喷火的锁链巨龙；第三层会遇到方吉鲁驾驶的古代飞行器，攻击方式有诱导炸弹和飞弹两种。诱导炸弹的攻击范围相当宽，而且其攻击频率很快，隔一回合就发一发，讨厌的是他总是远距离攻击，睡眠、中毒等异常状态对其无效，只有硬拼；第四层会有火焰在后面追赶，而且是不断重复过来，火抗一定要高，敌人方面是死神、狼，依旧会不断出，中间用钥匙开一扇门后有巨大的雷狮子，而关底是大死神；第五层要面对BOSS——神龙之子休密特，其实也就是巨大化的龙宝宝，它的喷毒烟能够贯穿整个屏幕，相当讨厌，由于这里还有不断涌出的大死神和狼，如果不小心被毒烟催眠，死神一个镰刀下来就会被秒杀，如果有企鹅的话，其蓄力攻击此时可发挥极大作用。



▲第三层会面对方吉鲁的古代飞行器，诱导炸弹的爆炸范围相当大。



▲神龙之子休密特的喷毒烟能够贯穿整个屏幕。

怠惰的高层

该联机迷宫的第一层没有什么难弄的机关，但是第二层的断头台机关需要联机



▲第二层的断头台机关单人无法通过。

配合才能通过，目前还没有找到单人通过的方法，不建议挑战。

嫉妒的深层

该迷宫的机关并无太大技巧上的难点，第一层的机关门利用牛头或者猪头都可以轻易打开，但是该迷宫有着大量的斧头，尤其是第二层的斧头以极快的速度摆动，除了硬抗没法躲，所以挑战这个迷宫一定要有超强的装备做后盾，搭配极品装备利用套装效果以及技能效果，可以达到单人通过的目的。敌人方面当然都是超强的，最后要挑战暗黑龙利贝拉，而获得的奖励包括稀有的红宝石箱子，大家努力吧。



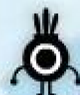
▲第二层的斧头除了硬抗没法躲，一定要有超强的装备做后盾。

召唤该如何按？

召唤该如何按？这是一个很有技术含量的问题。虽然乱按一通也可以，但实际上每种召唤都有自己的规律，仔细聆听背景大叔的呼喊声，然后跟随呼喊声来有规律地按



键能够获得更高分。以下是各奇迹的参考按键方式，并非惟一，仅供大家参考。（箭头“→”表示长按。）



枪神之经（超级枪神之经）

小节	按键
1	□→→→→→→→
2	△△□○→→→→
3	△××□→→→→
4	□→→□　□→→
5	□○○　□○○
6	□○○　□○○
7	□□□○→→→→
8	□　○　□　○
9	□○□○○→→→
10	□　○　□○○○
11	□××　□→□→
12	□→→→○→→→
13	□○○　□○○
14	□○□○□○□○
15	□○○○○→→→

盾神之经（超级盾神之经）

小节	按键
1	□→→→→→→→
2	□○□○→→→→
3	□□□　○→→→
4	□□□　○→→→
5	□○○　□○○
6	□○○　□○○
7	□○□○→→→→
8	□□□○→→→→
9	□□　×→→→→
10	□○○　□○○
11	□○□○□○□○
12	□→→→→→→○
13	○○○○○○○○
14	□○○　□○○
15	□○□○○→→→



山神之经（超级山神之经）

小节	按键
1	□→→→→→→→
2	×△□○→→→→
3	×　△　○→→→→
4	□○○□○△×
5	□→→→→→□△
6	□○○□○△×
7	□×→△×→→→
8	□××　□××
9	□○○　□○○
10	□→→→→×○
11	□○○□○△×
12	□→→→→→△○
13	□→→→→→→×
14	□→→→○→→→
15	□○○□○△×

天神之经（超级天神之经）

小节	按键
1	×→→→→→→→
2	□□△○→→→→
3	□○△　×→→→
4	□○△　×→→→
5	□○○　×→→→
6	□○○　×→→→
7	○△　×→→→→
8	□→→→○→→→
9	□○○　○×→→
10	□　×　×　×
11	□○△→→→→→
12	□→□→　△×
13	□→□→　△×
14	□△×　□△×
15	□□□□□△×

关于宝箱

游戏中玩家会捡到各种形状不一的宝箱，完成任务之后就可以逐一开启。不同种类的宝箱可以开出不同级别的武器和防具，这些宝箱按照稀有度从低到高可以分为木宝箱、铁宝箱、金宝箱、宝石宝箱、红宝石宝箱5种，越高级的宝箱开出稀有装备的几率越高。此外每个宝箱都有自己的等级，等级数字代表其中装备可能存在的强化等级。



宝箱	可开出装备
木宝箱	普通装备、魔法装备、稀有装备
铁宝箱	魔法装备、稀有装备
金宝箱	魔法装备、稀有装备、超级稀有装备
宝石宝箱	稀有装备、超级稀有装备
红宝石宝箱	超级稀有装备、极品稀有装备

关于装备

装备根据稀有度分为普通装备（黑色）、魔法装备（蓝色）、稀有装备（橙色）、超级稀有装备（紫色）和极品稀有装备（绿色）。其中魔法装备又有多种属性之分，不同属性有不同能力加成，分解时也可获得比普通装备更多的金钱（响声）。

魔法武器

名称	说明	金钱倍率
【炎】	攻击力150%、着火发生率+25%	1.2倍
【力】	攻击力160%	1.3倍
【毒】	攻击力175%、毒发生率+25%	1.4倍
【圣】	攻击力185%、必杀一击发生率+5%、对恶魔・不死150%	1.6倍
【杀】	攻击力200%、必杀一击发生率+10%、对龙250%	2.0倍
【破】	攻击力150%、对恶魔・不死・龙・巨人110%、对甲壳・木造・石造・金属150%	3.0倍
【神】	攻击力160%、攻击速度90%、攻击时移动速度110%、必杀一击发生率+20%	4.0倍
※稀有度：炎<力<毒<圣<杀<破<神		

魔法防具

名称	说明	金钱倍率
【体】	体力+300	1.1倍
【甲】	体力+500、防御力+10、必杀一击抵抗率+10%、对斩打突90%	1.2倍
【重】	体力+1000、防御力+15、重量+5、眩晕・强击抵抗率+10%、对斩打突80%	1.4倍
【冷】	体力+2000、防御力+20、着火抵抗率+20%、对炎50%	1.6倍
【耐】	体力+5000、防御力+25、必杀一击・眩晕・强击抵抗率+5%、全守备时补正率90%	2.0倍
【解】	体力+100、毒抵抗率+20%、对毒80%−强化Lv×1%	2.5倍
【巨】	体力+20000、防御+50、必杀一击・眩晕・强击抵抗+10%、着火/睡眠/冰结/毒抵抗率+5%、全守备时补正85%	4.0倍
※稀有度：体<甲<重<冷<耐<解<巨		



特定的武器装备进行搭配的话，会有一些额外的附加效果，这就是套装效果，目前已经判明的套装组合有以下这些。

剑

剑	头盔	盾	护肩	效果
火焰剑	火之头盔	火之盾	火之护肩	攻击力提升、冻结抵抗∞、守备时对冰损伤修正降低。
冰冻剑	冰之头盔	冰之盾	冰之护肩	攻击力提升、着火抵抗∞、守备时对火损伤修正降低。
巨剑剑子手	帝头盔塔拉	祸盾阿尔黛蒙		Fever时移动速度1.2倍、攻击时移动速度1.5倍、攻击时全伤害修正率1.5倍、守备时全伤害修正率0.8倍。

刀

刀	刀	头盔	护肩	效果
雷光之刀		雷之头盔		攻击力1.03倍、攻击速度0.9倍。
宝刀阿斯托利亚	宝刀阿斯托利亚	武士头盔	华护肩爱莎利丝	必杀一击发生率1.2倍。

长枪

长枪	头盔	效果
治昆圆木	钢头盔迪具诺思	Fever时&攻击时移动速度变为基本值、强击和眩晕发生率1.2倍。

矛

矛	头盔	盾	乘物	效果
冰冻矛	冰之头盔	冰之盾	冰之战车	攻击力提升、着火抵抗∞。
神矛军军尼尔	巴尼头	牙盾史丁暖	光战车布利安特	攻击速度0.4倍。
超级矛洛姆鲁斯	钢头盔迪具诺思	巨盾奥克塔刚	顽马布鲁冈	最大攻击力1.5倍、攻击时移动速度1.8倍、着火、睡眠、冻结抵抗率+20%。
蛇矛达波奇	武士头盔		胜马彭提歇	攻击速度0.6倍、攻击类型由“突刺+毒”变为“暗”。

腕

腕	腕	头盔	效果
岩腕哥雷姆	岩腕哥雷姆	钢头盔迪具诺思	必杀一击无效、最大伤害1.5倍、攻击时移动速度1.2倍、防御属性附加“石”属性。
愈腕纳奇拉	愈腕纳奇拉	巴尼头	最小攻击力0.5倍、最大攻击力2倍、对火焰损伤修正率2倍、其他损伤修正率0.5倍。

短剑

短剑	短剑	头盔	防具	效果
跳短剑飞秀		帝头盔塔拉	龟盾暖拉帕勾斯	必杀一击发生率2倍。
跳短剑飞秀	跳短剑飞秀	帝头盔塔拉		必杀一击发生率2倍。

暗器

暗器	刀	头盔	肩	效果
白暗器荷里蒙特	宝刀阿斯托利亚	武士头盔	华护肩爱莎利丝	必杀一击发生率1.2倍

大剑

大剑	头盔	效果
狂大剑巴尔巴喔	真头盔马尔明哥	最大攻击力1.2倍、强击和眩晕发生率1.2倍、守备时全损伤修正率0.8倍。

大刀

大刀	头盔	效果
咒刀穆拉萨姆涅	武士头盔	攻击时移动速度1.2倍、必杀一击发生率1.5倍、物理系损伤修正率0.75倍。

战斧

战斧	头盔	乘物	效果
激战斧汗布恩	钢头盔迪具诺思	狱战车戴达拉蒙	攻击时移动速度1.8倍、攻击速度0.5倍、重量+5、防御力+100。

槌

槌	头盔	盾	护肩	效果
祸槌托尔	巴尼头	祸盾阿尔黛蒙	壮护肩克洛诺斯	守备时全损伤修正率0.5倍。

弓

弓	头盔	效果
响弓来吉蓮	巴尼头	必杀一击发生率1.2倍、着火发生率2倍、贯通效果付加。

长弓

长弓	头盔	效果
贯长弓洋一郎	武士头盔	必杀一击发生率1.5倍。

自动弓

自动弓	头盔	效果
暗自动弓铁斯卡利多	真头盔马尔明哥	攻击速度0.4倍。

号角

号角	披风	效果
对魔号角黛魔奇拉	月披风犹里吉斯	攻击速度0.8倍、睡眠发生率2倍。

长号

长号	头盔	披风	效果
狼长号葛雷特霍尔	帝头盔塔拉	血披风望普	最大攻击力2倍。

双号角

双号角	头盔	披风	效果
乱双号角史普里刚	武士头盔	羽披风佛雷亚	全异常状态发生率1.2倍。

杖

杖	头盔	靴	效果
火球之杖	火之头盔		攻击力1.1倍、着火发生率+8%。
		火焰之靴	攻击力1.1倍、着火发生率+8%。
	火之头盔	火焰之靴	攻击力1.15倍、着火发生率+15%。
火墙之杖	火之头盔		攻击力1.03倍、着火发生率+5%。
		火焰之靴	攻击力1.03倍、着火发生率+5%。
	火之头盔	火焰之靴	攻击力1.05倍、着火发生率+10%
闪电之杖	雷之头盔		攻击力1.1倍、必杀一击发生率+5%、眩晕发生率+10%。
宝剑之杖	真头盔马尔明哥	鸟靴莉莉丝	全异常状态发生率1.2倍。

锡杖

锡杖	靴	效果
猛岚之锡杖	鸟靴莉莉丝	着火无效。

大炮

大炮	头盔	效果
火焰大炮	火之头盔	攻击力1.1倍、着火发生率+15%、冻结抵抗率+10%、守备时对冰损伤修正率0.9倍。

散弹炮

散弹炮	头盔	效果
冰冻散弹跑	冰之头盔	最大攻击力1.1倍、冻结发生率+3%、着火抵抗率+10%、守备时对火焰损伤修正率0.9倍。

镭射炮

镭射炮	头盔	效果
侍雷射一击丸	武士头盔	必杀一击发生率1.5倍。

防具

大盾	头盔	效果
古大盾逶扣尤马摩利	真头盔马尔明哥	守备时对火焰、冰、雷、毒损伤修正率0.4倍。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

Supercard DSTWO



Supercard DSTWO新版补丁库发布

类型：NDS（SLOT-1）	最新内核版本：EOS v1.11（5.12）
存储：microSD卡（SDHC）	

Supercard小组在5月12日对Supercard DSTWO烧录卡的内核文件进行了升级更新。此次更新主要是让Supercard DSTWO能兼容NDSi最新的1.4.2&1.4.3固件，更新的文件包括system1.dat，system11.dat两个，不过为了能够让玩家方便使用，已经将更新的文件打包到了最新的内核之中，玩家只需要将光盘内的压缩文件解压，然后复制到microSD卡的根目录即可使用，光盘中提供的为中文版内核，中英文不可混用，请玩家注意。此外，Supercard小组还在截稿日当天对Supercard DSONE i进行了更新，让其支持1.4.2&1.4.3固件，内核文件将在下期放出，敬请关注。

烧录卡博物馆

烧录卡名称：GBA Link
生产厂商：EDIY
适用主机：GBA
存储容量：64Mb/128Mb/256Mb

这期的《烧录卡博物馆》我们继续来回顾GBA主机上的烧录卡。这次介绍的GBA Link也属于GBA时期的第一代烧录卡产品，之所以将它摆到EZFlash I后来介绍，是因为它的价格低廉，在当时同样占据了较多的市场份额。可以说GBA Link的出现让烧录卡走入了寻常百姓家，所以它对于玩家的意义也是举足轻重的。GBA Link是EDIY工作室当年的主打产品，他们的理念是“享受DIY的乐趣”，所以EDIY工作室除了出售GBA Link之外，更推荐玩家自己动手，通过他们的教程把盗版卡改造成烧录卡来用，同时这也是GBA Link的另一大卖点。如果你可以将自己的卡带改造成烧录卡，那么你只需要再购买一条GBA Link数据线就可以开始烧录游戏了。可以说这种将卡带和数据线分开销售的理念，是GBA Link占据低端市场的最主要的原因。当然，即便自己没有能力将卡带改造成功，



▲简单的纸盒包装、普通的数据线，这些都是廉价的象征。


▲一根线将游戏烧录到卡带里，这在GBA时代是最简便的烧录方式。

也只需要购买一张空白的烧录卡就能烧录游戏了，非常方便。除了销售方式的不同，GBA Link在游戏兼容性上也算得上出色，而且考虑到其本身还兼容许多改造卡带，所以EDIY工作室的实力也是很强的。在烧录方式上，EDIY工作室崇尚简单自由，玩家只需要通过数据线，连接电脑的并口和GBA的通讯接口，就能通过电脑上的程序来烧录游戏了，同样这种方式也是GBA时代的普遍烧录方式。再后来，EDIY工作室生产了GBA Link Zip，开始发力中高端市场，全新的数据压缩模式让玩家们一见倾心，不过EDIY工作室也依旧更新着GBA Link，继续巩固他们的低端市场份额。虽然说GBA Link的功能不强，但对于早期的GBA入门级玩家来说，想必都有着无尽的怀念吧。至于GBA Link Zip的故事，我们以后再说。



栏目主持:酷洛洛

※本栏目相关软件收录于《口袋光环》159辑内的“实用软件/PSP”目录中。

文 C.H.1.

将掌机游戏移植到家用机的游戏并不多见。不过索尼最近却违反常理，推出了所谓的PSP Remaster计划，要把部分PSP游戏移植到PS3上来。首当其冲的便是颇受好评的《MHP3》。在放出了数张高清图片后，不少粉丝为之动容，HD的猎人真的是画面细节好棒啊。为了避免鸡肋现象，据说这批逆移植的游戏除了支持高清显示外，还会支持3D显示，并且存档会与PSP版通用。也就是说，你可以在家时用PS3玩，出门时用PSP玩。下面一起来看看本辑的新软件。

软件新闻

好软多多 HomebrewStore新版公开



苹果的AppStore的成功彻底引爆了软件商店，诺基亚、微软、谷歌等厂商纷纷推出了自己的软件商店。而当前，连PSP自制软件也有对应的软件商店了。只要你安装了HomebrewStore并进入，就可以浏览PSP自制软件商店了。近日，HomebrewStore推出了V2.50版，加入了对移动设备的支持。HomebrewStore的界面比较简洁，你可以从中找到不少游戏的自制软件，包括同人游戏以及模拟器。而且商店管理者对软件都进行了测试，确保软件能正常运行。其实，HomebrewStore还不算真正的“商店”，因为里面还没有收费的东西。不过，有朝一日，HomebrewStore开始提供收费自制软件，你会购买吗?

节省电力 PSP Power Controller新版发布



很多玩家都觉得PSP太费电。想让你的PSP省电?那可以试试PSP Power Controller这款插件。PSP Power Controller于近日放出了V4.5版，新版可以自动进入休眠状态；能改变字符颜色；能更改语言；将CPU频率显示移动到了电池信息显示中；修复了输入非英文昵称字符乱码的错误。安装PSP Power Controller插件后，可以让PSP进入休眠状态，并能调节亮度等。

打开3D视界 PSP3DPlugin新版发布



3DS最大的卖点是裸眼3D显示机能。其实，3D显示并不复杂，如果你安装了PSP3DPlugin插件，用PSP一样可以实现。是不是觉得很神奇？当然，PSP显示屏先天不足，裸眼3D自然是不可能了，但却可以实现最简单的色差3D显示。前段时间，各地电视台曾播放过国内首部3D电视连续剧《吴承恩与西游记》，它便是运用了色差3D原理。PSP3DPlugin可以对游戏画面进行二次处理，形成两幅画面，并同时显示在PSP屏幕上。这时，用户戴上红蓝眼镜观看，就可以看到逼真的3D效果了。

最近，PSP3DPlugin放出了V2.0版，加入了对更多游戏的支持。像《捉猴啦》、《山脊赛车2》、《王国之心 梦中降生》、《百战天虫》、《灵魂能力 破碎的宿命》等游戏，都可以经过PSP3DPlugin的转换变为3D游戏。在实际使用时，按PSP的音符键开启3D效果，按PSP方向键的左、右更改3D效果。关于配套的红蓝眼镜，大家应该很容易就能找到，而且价格便宜，因为本身并没有什么科技含量。如果是纸质框架的只要1元钱，如果是塑料框架的可能稍贵一些。

激烈枪战《Cross Crisis》新版放出



喜欢玩《化解危机》的朋友注意啦，PSP上的有一个类似的同人游戏推出了，它便是《Cross Crisis》。游戏在5月14日放出了V1.0.0版，加入了7个关卡；可以选择4种不同的武器；增加了高分保存系统；修正了瞄准功能。不过游戏可不像原版一样是3D的，改为2D，而且场景也不同，但同样会让你体验爽快的射击感觉。

锻炼脑力《CubeMania》新版放出



益智类的小游戏很能锻炼脑力，同时也容易打发时间。PSP的益智游戏合集《CubeMania》于5月15日放出V1.4版。新版修复了FillUp中第26关的错误；能够测试新建关卡；能自动启动之前选定的主题。《CubeMania》中包含了FillUp、Matrix、Slide三个小游戏，每个游戏的规则都不同。

击鼓吧《Beatbox》新版公开



PSP上的音乐游戏《Beatbox》新版改进了节拍器；修复了音乐插件的错误；图片可以使用虚拟文件。游戏中，玩家要根据音乐节奏击鼓，共有四种音色可选，还有六种不同的颜色方案。



不久就是E3的大日子，相信三大厂商在发布会上的每一个动作，都可能会对整个家用机以及掌机市场造成影响，到底各厂商会带给我们什么惊喜呢，就让我们拭目以待吧。现在先来看看近期各地的市场概况。



六月上旬，广州迎来了俗称“龙舟水”的雨季，广州城内经常出现东边日出西边雨景，大雨滂沱，水淹大街，不仅淹没了城市，也淹没了卖场的部分营业额。

这下雨水涨起来了，卖场的3000型小P价格也跟着涨起来了？非也。可破解的3000型是买少见少，存货日渐枯竭，已开始呈现见底之势。国外的破解大神对于6.37破解的情况是关注不多，随着日子的推移，价格日渐上升，到笔者完稿日止6.35可破解型基础色里的黑色报1270元、稍受欢迎的白色报1280元。银色报1310元比起五月底涨幅较大。之前断货的彩色系也陆续有货源补充，在大盘暴涨的影响下也跟着上涨，其中比较受欢迎的蓝色报1340元，次之的紫色报1370元、红色报1360元，青瓷蓝报1375元，末尾的绿色、黄色分别报1320元和1350元。除了这些暴贵的可破解3000型，卖场里也有不少不可破解6.37版本的黑色3000型，价格均不过千元。

对于小P的走势，笔者看法如下：PSP的破解历史告诉了我们其市场规律，每次破解的瓶颈出现或长时间破解界无动作的时候。国内卖场均出现以可破解版本为分水岭、破解的机器暴贵、不能破解的机器不值钱这样的状况。这时我们就要留意这个不能破解的状况到底要持续多久？对于6.37版本，笔者认为，破解是在一直进行中的，正式发布也只是时间问题，这就是为什么卖场里的商家们在一边高价销售可破解版本的同时也在囤积6.37。只要时间把握得好，在破解出的同时自己亦有一定的库存，那时候就不至于被动熬高价还可以从中赚一笔差价呢。但是任何高利润回报销售的同时高风险亦同时存在，假如破解长时间不公布的话，那就是等于活活地被存货压死了。其实我说的这个情况不仅是商家，我们消费者在这个时间段同样会面临，只是风险很少，顶多是压了台暂时不能破解的PSP，顶多是搞张二手的正版耍耍。近期有购机意向而有预算充足的朋友尽可不必思量太多，多花点钞票买可破解的版本早玩早享受。也不必日夜盼着破解消息。对于预算紧张和精打细算型的朋友可以在这段时间购买6.37版本的小P，但需要耐心地等待破解。在这段时间可以在卖场的一些专营正版游戏的店铺租借或购买一两款二手正版游戏先玩着打发时间，只要你不是游戏焚化炉，基本上一款游戏可以玩上个把月，期间如果破解公布，那就恭喜你省了几百大元了。

说完小P我们来留意一下任系掌机的近况，月初3DS的出货量继续平淡，货源充足价格下跌。购买者多是为了迎接暑假的女学生。其中日版黑蓝两色报1750元和1850，美版黑蓝两色报1700元和1750元。一向走势平稳的NDSI也有一定程度下跌，黑白两基础色报1045元和1055元。彩色系冰蓝报1035元、深蓝报1080元、粉红报1100元。行货IDSI黑白两基础色报1240元，粉红、冰蓝报1310元。考虑到保修服务，有购机意向的朋友还是请选择行货吧。



六一将至，先给各位小朋友读者们问声好。五月底掌机市场仍然是一个很奇怪的状态，任社的主机持续降价，索尼的PSP反倒是小涨了一把，不过6.38系统破解了，相信会给市场带来不小冲击，过段时间会不会降价就只有等着看了。整体来说目前比较平淡，会不会是暴风雨前的黎明呢？

PSP在国内游戏机市场的地位仍然雷打不动。大部分电玩店的利润有很大一部分都来自于PSP，目前价格还保持着平均每两个星期50块左右的涨幅，现在的批发价黑色最便宜，是1200，其他彩色大概贵100左右。算上配件整体价格还是比较合适的，早买早享受，直接下手吧。还在纠结的朋友也可以考虑等过一段时间看看6.38破解的事情会不会导致降价，这也是个不错的选择。

NDSL和NDSi不说了，目前价格还是在1000块左右，不推荐入手。3DS价格持续下跌，现在美版批发价机已经跌破了1700，笔者当初入手的日版首发主机接近3000块，到现在已经贬值了1/3了（哭）。选择美版还是日版，大家一定要慎重考虑，因为游戏发售时间是不同的，比如想尽早玩《塞尔达》和《生化危机》就得考虑日版了。什么？你一心等破解？那当我没说过。

配件最近没有太大的变化，8G红棒和16G红棒的零售价分别在130和180左右，32G的组棒在280左右，行棒价格几乎是组棒的两倍，个人不太推荐。3DS的破解依然没有消息，不过R4等烧录卡厂商倒是打出了3DS烧录卡的旗号，但是其实玩的依然是NDS老游戏，意义不大。

六七月由于有暑假的原因，游戏机市场一般会旺一些，不过鉴于今年这么多特殊情况，还是随着市场走向慢慢看吧。



先来看看不温不火的3DS，前一段时间日版的3DS由于货量充足价格一路走低，批发价格一度跌破了1800元，使得很多商家都成了惊弓之鸟，对于日版主机不太愿意备货。现在美版的3DS已经在市场上成为了主流，价格在1800元左右，而日版则要贵上100元。放在以前的话玩家会比较顾虑一些任天堂的第一方游戏会优先出日版，而美版则要等上较长的时间，但是如今掌机市场市场的被动局面早就已经不允许任天堂继续由内而外的矜持了，习惯英文界面的玩家完全可以直接选择更加便宜的美版主机，需要注意的是美版和日版都需要一个转压电源用来充电，由于接口与之前的NDSi完全相同，有过旧型号主机的玩家在购机时就可以直接把这件配件省略了。游戏方面，美版游戏已经随着主机渐渐增多，一般来说相同的一个游戏美版价格往往能控制在300元以内，而日版则要贵50元。而烧录卡由于目前还没有破解，部分老型号的烧录卡更新内核之后就可以直接使用，也不用作为必配配件来增加自己的购机成本。

可能是因为近期佳作不断的原因，PSP-3000又恢复了一些活力，美版、欧版的黑色主机单机价格1300元，加上16GB的存储卡，总价也不超过1500元，在目前的主机市场来看（和主流的苹果系列相比的话）还是有着不错的性价比。彩色主机也不再像以前那样价格较贵，红色、蓝色等颜色贵50元左右，粉色的差价最大，很多市场已经缺货，实际的售价主要由零售商说了算，如果购买时超出预算较多的话就不必考虑了。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	君慧娱乐	1440	1270	840	1045	1240	–	1750	115	255	–
北京	绿洲电玩	1280	1280	800	950	1100	1150	1800	110	180	270
上海	易玩客栈	1050	1300	900	–	1150	–	1800	–	180	280
浙江杭州	江城博晶电玩	1150	1250	750	1100	1100	1250	1850	85	130	230
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1150	1150	500	900	1000	1100	1700	90	140	240
安徽合肥	大拇指电玩	1400	1180	700	1180	1030	1280	2100	120	200	–
南宁	光派电玩	1250	1250	850	1150	1150	1250	1780	100	170	280
四川成都	新亚电玩	1250	1300	800	1050	1050	–	1800	130	180	280
福建厦门	玩高数码电玩	1250	1250	800	900	1000	1200	1800	130	180	–
江苏苏州	哇靠电玩	1180	1190	780	1080	1080	1280	1780	88	158	258



谁也没想到，行货iPad2能如此迅速上市。5月6日，iPad2全国正式开卖，不过仅限于Wi-Fi版。E3展临近，各种消息满天飞。由于索尼的PSP2事前已公布，所以大家最关注的莫过于尚未揭开面纱的任天堂的Wii2。据传，Wii2将采用新型的手柄，手柄附带了体感器和摄像头，中央是6英寸的触控液晶屏，可以显示游戏的附属信息，也可以当掌机游玩。至于机能，还是不要过分期待的好。据传Wii2的机能仅仅略高于PS3与Xbox360，不过支持HD显示。但关键是，如果Wii2真的采用这样的手柄，那会不会打击3DS的销售呢？下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

PSP耳机

品名：PSP earphone
种类：耳机
出品：SCE
对应机种：PSP
官方价格：2200日元



索尼当年可是随身音乐市场的老大。如今虽然风采不再，但其出品的耳机音质还是相当出色的。索尼计划在7月份推出PSP专用的耳机。耳机采用了入耳式设计，能够最大限度地阻隔噪音，给你专属的聆听空间。耳帽上还印有PSP的LOGO，配合PSP适合分外带感。产品共有6种不同的颜色可选，计划入手的玩家不妨选一个和自己小P相配的颜色吧。

3DS握把

品名：グリップスタンド
种类：握把
出品：アンサー
对应机种：3DS
官方价格：980日元



任天堂在设计3DS时并未过多的考虑人体工学原理，仍采用方方正正的外形，这使得玩家长时间游戏时难免手部会感到劳累。这款专为3DS设计的握把则可以有效减轻劳累，让你轻松游戏。握把采用橡胶作为材质，下方有两个凸起，正好能与手的虎口部位相吻合。握把的背部有托板，打开托板后，握把就变成了支架，可以让3DS斜立在桌面上。托板有三个档位，3DS能以不同的角度斜立。





3DS游戏眼镜

品名：ClearOptix 3DS
种类：眼镜
出品：Newbie Gaming
对应机种：3DS
官方价格：39.99美元

据传3DS的裸眼3D显示会伤害眼睛，任天堂也在说明书中特别提醒玩家，不要长时间玩耍，要注意休息。而这款眼镜则专门针对3DS玩家设计。戴上它后，可以减轻3D画面对视觉的冲击，延缓眼睛疲劳。除此之外，它还能增强3D效果。眼镜材质坚固，防滑耐用。到底有没有如此神奇的效用，大家还是亲自试试吧。

3DS保护包

品名：EVAポーチ3D
种类：保护包
出品：ゲームテック
对应机种：3DS
官方价格：880日元

给3DS选一个包包是必须的，这款包包看起来不大，但肚量却不小。打开之后，会发现它有三层设计，除了可以放下3DS主机外，还可以放下AR卡片以及3DS游戏卡带。包包采用了EVA材质，除了漂亮外，还有耐冲击的作用。包包共有6种颜色可选，估计你肯定会喜欢的。





3DS保护袋

品名：イージーフィットケース
种类：保护包
出品：タカラトミーアーツ
对应机种：3DS/NDS
官方价格：1050日元





有人喜欢硬质的包包，但也有人喜欢软质的包包。这款3DS保护包说是保护袋更适合一些。包包采用了针织面料，看起来像一双袜子，你可以将3DS主机塞到里面去。包包弹力性十足，能够防护外部冲击，想要将3DS拿出时，轻轻摇动袋子的尾部即可。

3DS存档备份器

品名：NDS Adaptor Plus
种类：备份器
出品：怡汛
对应机种：NDS/3DS
官方价格：229元

游戏卡带中的存档并非是100%安全，存档丢失的事情偶有发生。如果使用了存档备份器，就能确保存档安全了。存档备份器可以读取卡带中的存档记录并保存到电脑中去，如果存档丢失，则可以再将存档写回。产品原本只能识别NDS卡带，最近厂商进行了固件升级，也能识别3DS卡带了。另外，产品还有存档修改功能，让你游戏更轻松哦。



游戏万花筒

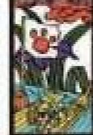
GAME KALEIDOSCOPE

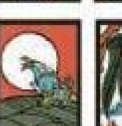
《怪物猎人》主题花札

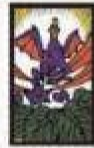
苍穹 提供

经常接触日本文化的读者一定对“花札”这种游戏不会陌生，以前《掌机王SP》也曾在“游戏文化频道”栏目中介绍过相关知识和玩法。Capcom在今年推出了一套以“怪物猎人”为主题的花札，名为“怪物猎人——狩札”，售价2625日元。

卡牌上的图案即保留了传统花札的古典风格，又融入了浓浓的“MH”元素。原作的粉丝们能从卡片的图案或文字上找到熟悉而又有趣的细节。联机休息之余拿出这套花札把玩一番，也别有风味。纵使不了解花札的规则，也可以把它当成收藏品细细玩赏。






▲第二排左起第一张“五光”，上面多了一只霸气的雷狼龙。



◀只有在e-Capcom购买才能得到的赠品卡。





◀猪、鹿、蝶3张卡片的主角都换成了玩家们熟悉的怪物。





▶乍看上去与普通花札没什么区别，但是短册上的文字却别有亮点，左起第一张上写的就是烤肉成功的台词。



提供

索尼 VS 松下
两大厂商单电新品再决雌雄


■NEX-C3侧面图。

单电（或称“微单”）是近年出现新词语，指代采用电子取景器（EVF）的单反相机。由于去掉光学取景器（OVF），在取景反应上逊色于单反，但其体积要比传统庞大而笨重的单反相机小得多，且单反级别的大传感器又能让单电拥有市面消费型数码相机无法比拟的出色画质。近年来单电风头正盛，其画质高、体积小、可换镜头等优点，让不少因单反相机的高昂价格与庞大而昂贵的镜头群望而却步的消费者（即“单反穷三代”定理），找到自己的需求对象并投身其中。正因为单电挖掘出了这片庞大的消费群体，如今某些在单反行业具有领先地位的厂商也对这块大蛋糕蠢蠢欲动（指的就是尼康）。


■NEX-C3的18～55mm镜头与外置闪光灯。

就去年单电市场的销量和关注度来看，索尼和松下这两个厂商无疑是最大赢家，前者的微单NEX-3/5拥有索尼优秀的工业设计及领先的性能参数；后者的LUMIX G2/GF2拥有强大的触控操作及相对成熟的M4/3系统镜头。今年这两个厂商在单电领域的竞争依然持续着。


■和NEX-5一样，NEX-C3采用折叠屏。

今年索尼带来的单电新品是NEX-5的升级版——NEX-C3，其拥有1620万像素Exmor传感器（与自家半透镜单电A55相同），ISO为12800，最短快门速度1/4000，可实现720P视频拍摄，25点AF对焦和改进后的电池续航能力。该机预定于今年6月正式发布，NEX-5的1420万像素APS-C画幅传感器原本已经优于其余厂商的单电产品，NEX-C3这一改进在画质成像方面可能会进一步抛开其他厂商的单电产品。顺带一提，这次索尼还同时曝光了半透镜单电A33的后继机型A35，这台采用全新取景技术的单电相机虽然与便携单电定位有所不同，但其高速连拍功能，与对应索尼单反镜头的设计却是酷洛洛最想购买的机型之一（笑）。


■带上闪光灯和18～55mm镜头的NEX-C3。

而松下方面已于5月正式发布Lumix G3，这号称世界上最小的带电子取景器的可换镜头相机，拥有1580万像素 Live MOS传感器，自动对焦速度达到0.1s，连拍速度4fps，拥有3寸可旋转LCD触摸屏，可拍摄1920×1080/50i全高清视频。前一代的G2曾被不少用户嫌弃体积过大，如今G3的体积仅115.2×83.6×46.7mm，比G2小了25%，重量不足340g，相信对体积有抱怨的用户如今已无后顾之忧。虽然G3在传感器方面并无变化，但像素相比1210万的G2也有不少提升，G2那划时代的触控对焦功能自然也是保留其中，想象指尖在显示屏上所到之处立即对焦，是何等乐事。加上M4/3的镜头较为丰富，对于想在单电上玩镜头朋友也是不错的选择。不过如今G3都可以做得那么小，向来体积更小的GF系列若推出GF3岂不更加……


■实现触摸对焦的触摸屏。


■G3的屏幕和G2一样可以自由旋转，相比NEX-C3的折叠屏更为方便。

白菜 提供

体验美食与射击！《生化危机》穿越射靶场






▲店内四处可见的“S.T.A.R.S.”装饰，已经很有气氛了吧。

位于日本东京武藏野市的一间名为EA的射靶场，于5月20日～6月19日期间举办与“《生化危机》系列”互动的美食射击活动。

本次活动是由Capcom官方认可的合作企划，用以纪念“《生化危机》系列”走过15周年。活动期间店内到处都装扮得如同“S.T.A.R.S.”的办公室，另外还有射击体验（有年龄限制）、《生化危机》美食贩卖、最新道具展示以及15周年纪念影像放映。

美食菜单中大约有10种相关食品。其中混合饮料“t病毒疫苗”与“G病毒疫苗”虽然限定了数量，但是能够获得限定的玻璃杯，可以说是最为推荐的饮品。

射靶场本身则装饰得很有气氛，目标从单纯的靶子变为了丧尸。看到这样的场景，你还能好好瞄准吗？



▲红色的“t病毒疫苗”是无酒精饮料，蓝色的“G病毒疫苗”是薄荷味酒精饮料。喝完之后玻璃杯是能够带回家的！



▲将三种粉末自由调和的“三叶草混合物”，味道和颜色都会产生变化。



▲EA的原创混合饮料“散弹枪”，酒精浓度可以自由指定至4.8%，盛在散弹枪弹壳形的玻璃杯中。



▲大家熟悉的“调和香草完全回复沙拉”（笑），由红色和绿色的蔬菜组合而成，口感极佳。



■由《饲养员日记》中的名台词“好痒……好好吃（かゆい……うま）”为蓝本创出的美食“粥……好好吃（粥い……うま）”（爆）。虽然命名很胡闹，但却是以番茄为主料，加入了虾与奶酪的绝品。





◀▼射击距离约10米，客人们正在认真地瞄准，使用的是《生化危机》中的手枪「武士之刃」。



2011 ChinaJoy Cosplay嘉年华 华南区动漫展6月初举办

ChinaJoy是国内规模最大的游戏展会，而其附属活动ChinaJoy Cosplay嘉年华动漫展也以一年一次的频率周期性地举办。今年该动漫展首次开辟华南赛区，广州乃至广东周边的玩家有机会去凑个热闹了。本次活动将于2011年6月4日～6日在琶洲广州国际采购中心盛大举行，届时现场会举办各种丰富的活动，向粤港澳以及全华南地区的广大动漫爱好者们奉献一场顶级动漫盛宴。以下是本次主要活动的简单介绍：

ChinaJoy Cosplay嘉年华 华南赛区总决赛



▲预赛上《灵魂能力IV》的COS，素质相当不错。

集结了广东、香港、澳门、广西、海南、云南、湖南、贵州等地逾60支动漫社团将角逐本次奖项，最终三甲将代表华南赛区前往上海参加全国总决赛，并有机会登上美国的Newyork Comic Con、World Cosplay Summit等世界舞台。

豪华的嘉宾阵容



▲前不久海南赛区上的签名会。

除了知名漫画家和歌手外，黄山、小梦、十夜、地狱蝴蝶丸、押切、天水三千、杀漠等数位Cosplay界殿堂级玩家也将亲临现场，与广大漫迷观众们见面，亲授珍藏版签名纪念品。

著名展商倾力加盟

本次活动还汇集了天闻角川等粤港澳及日本的大型动漫企业积极筹备参加，届时将有丰富的动漫精品及优惠活动与各位漫迷朋友见面。

天闻角川新书发布及签名会



▲角川自进驻中国以来已经推出不少官方中文版的轻小说。

人人英雄假面骑士大型舞台剧



『王者之战』前哨战 ——千人三国杀3V3大赛





传说在遥远的古代，世界上的人们都使用着同一种语言。他们聚集到东边的示拿原野，打算用砖头和沥青建造一座直通天际的巴别塔。此举触犯了神的威严，神认为正是使用同一种语言才导致人类恣意妄为，于是他令人们语言不通无法交流，混乱的人们从此分散到世界各地，形成不同语系的各个民族和国家。

以上是来自《旧约·创世纪》中的一则神话故事，如果我们把这则故事继续讲下去，便能看到从古到今数以百计的不同文明。尽管语言不同，但她们均各自诞生出一种共通的人文艺术——神话。从各国神话中，我们都能隐约看到相似的内容：威严的主神、作恶的魔王、灵性的妖精、宏伟的圣城……可以这么说，无论一个人的世界观是唯物或唯心、相信达尔文进化还是神创论，对神话的追求和创造活动早就被牢牢镶嵌在个体的遗传基因中。

神话也早已渗透进了游戏。我们游弋在架空的幻想世界，常常能遇到指路的天使、古代的英雄；在《女神侧身像》、《大神》、《战神》里，我们直面着世界各国神话，与耳熟能详的神魔们激战；甚至于，《最终幻想》、《异度》等游戏更是构建了一套完整的原创神话体系。然而，如果要指出哪款游戏涵盖的神话体系最为广泛，我会毫不犹豫地指向"《女神转生》系列"。如果要说出哪款游戏对神话的反思和发展最为精粹，我会再次指向《女神转生》。

于是，这个取自《女神转生》中某地名的专区诞生了。矗立在新宿的巴别塔，在虚拟的世界里集结着全世界的神话，一阶一阶地延伸向悠远天空。

引论

"《女神转生》系列"的世界设定往往是拉拢人心的第一利器，玩家通常不会冲着"出色的剧情"或"有趣的战斗"，从无到有地去尝试这款作品。（虽然这两点的确很棒。）一个中国玩家，在看到黄帝、齐天大圣出现在一款外国游戏中时，可能不免兴起玩一玩的冲动；而哪怕仅仅是对各国神话略懂皮毛，也能惊喜地发现居然有一款游戏，囊括了如此之多的神祇与魔王。很多人觉得《女神转生》的门槛太高，内容过于晦涩，其实享受游戏的方法多种多样，你完全可以把这个系列看成各国神魔关公战秦琼似的大杂烩和穿越剧，将湿婆、玉皇大帝、大日如来、天照大御神、天使长米迦勒、奥丁纳入麾下，爽快地用各种魔法特技轰杀敌人，创造自己憧憬的虚拟世界。类似的乐趣，大家也可以在《机战》中觅得——如果说《机战》是各部机器人动画的梦之集结，那么《女神》便是各国神话的盛大宴会。

当尝试了几款作品后，杀伐的快感逐步冷却，你可能会问："难道仅仅只是如此吗？"答案当然是否定的。这个专栏的开辟，一是为了让更多的新玩家了解《女神》的魅力，二也是为了和《女神》同好分享更多的乐趣——那么接下来，我们就来了解一下系列的若干基础知识，包括游戏名字的由来、恶魔的概念和善恶阵营的定义。

"女神转生"的由来

系列的源头可追溯到1986年西谷史的奇幻小

说系列《数码恶魔故事》的第一作——《女神转生》，发行商德间书店以该小说为中轴，多方面地展开了媒体融合战略。“女神转生”这个名字，来源于原作小说女主人公白鹭弓子，她是日本神话中的女神伊邪那美转世而生，一直沿用至今。1987年，原创动画《数码恶魔故事 女神转生》发售，接着又推出了同名PC动作游戏，而真正作为现今“《女神》系列”的游戏第一作面世的，是同年由Atlus开发、Namco（现NBGI）发售的《数码恶魔故事 女神转生》。从系列第三作《真·女神转生》开始，游戏的开发和发行都完全由Atlus一手包办，“《真》系列”也被看成“《女神》系列”最正统的一脉——即便迄今只推出过三款以延续的数字命名的作品，连作为旁支的“《Persona》系列”的作品数都将其超越了。其他一些系列，如《恶魔召唤师》、《恶魔之子》虽然也挂着“真·女神转生”的前缀，通常也被视为旁支。

恶魔

一般人概念中的恶魔，总是“狡猾”、“凶残”、“恶行”的代名词，但《女神》系列里，恶魔是所有超自然生命的总称，神明、精灵、妖精、魔兽、魔王等等都被归入此类。渎神一点来说，不妨把恶魔理解为《口袋妖怪》中的宠物、《DQM》中的怪兽，当然由于组成恶魔的个体大多取自实际的神话或传说，除了富有收集乐趣外，还被赋予了各种象征性的意义。神话原典中的诸多著名典故，就时常在游戏中借由同名恶魔演绎出来。



▲雅典娜女神（左）也好，梅塔特隆大天使（右）也罢，在游戏里都属于广义的“恶魔”。

善恶与阵营

在极少接触美式RPG的玩家的观念里，“秩序”通常维系着世界的和平，代表了善；“混沌”则扮演着破坏者和刽子手的角色，是恶的代言。然而在《女神转生》的设定中（尤其是正统的“《真》系列”），秩序和混沌并不直接与善恶挂钩，而仅仅是代表社会间个体与个体的相容关系。这种社会关系可细分为秩序（Law）、中立（Neutral）和混沌（Chaos）3种阵营。

秩序代表井井有序的法度，整个社会遵循固定的原理运行，恶的秩序并非不存在，比如秦朝的严刑峻法就是例子。试想如果你是一名学生或职员，仅仅因为上学/上班迟到就要被判死刑——这显然符合秩序，却又决不能被称为善。在“《真》系列”中，秩序一方被称作“弥赛亚教会”，其他旁支作品由于不以路西法和唯一神的对抗为背景，恶魔的所述阵营仅仅表示其对秩序或混沌的意识倾向。

中立代表互不干涉的自由状态，闲云野鹤的神仙、饮风吸露的姑射真人、倡导无为之治的老子，以及森林里自由嬉戏的妖精，他们以天地为伴，不去融入秩序，却也不参加任何杀伐。

混沌则是滋生弱肉强食的土壤，这种社会（严格来说甚至不能算“社会”）强调力量至上、优胜劣汰的极端达尔文主义。“《真》系列”的混沌一方是以路西法为尊的盖亚教团，渴望打破现有秩序。混沌的个体不为秩序所束缚，崇尚破坏与征服。破坏是进步的动力，所谓“没有狼，羊永远也不会进步”。与“秩序的恶”相对，“混沌的善”同样也是存在的，如拳打镇关西的鲁提辖、劫富济贫的侠盗罗宾、《Death Note》中早期的夜神月等，他们的行为不被法律允许，但当我们看到这些故事时，又有几个人不会拍手叫好呢？

在讲完了三种社会形态后，各位应该能够理解善恶与阵营的平行关系了，不过在《女神》里，善恶的划分又有它的特殊性。人类是目前宇宙中已知的惟一高智慧生命，万物的善恶利弊皆由人类定义，比如说“水是生命之源”、“一氧化碳有毒”，这些对无机物的定性，便已经是从人类的利害关系角度出发了。进一步提升到对其他生命的态度上，善恶划分同样符合该规则。我们常说的“四害”，这些动物并未主观作恶，只是凭本能行动，但是因为触犯人类而被归入“恶”的一类。“《女神》系列”的恶魔则不同，它们是另一种智能生命体，无法按人类的是非观强加道德标尺——按照某些作品的说法，疯狂掠夺地球资源的人类才是恶呢！所以尽管恶魔也有善（Light）、恶（Dark）、中立（Neutral）之分，充其量这也是游戏中的人类按自己的利益标准强加上去的。当然，《女神》并非宣扬扫兴的厌世情怀，而是提出更高一级的可能性，把人类暂时从宇宙的中心位置上剥离下来罢了。



▲路西法及其统率的混沌恶魔大军。

Vocaloid通信



喜欢二次元的朋友相信对"初音未来"这个名字都不会陌生，这个当初只是为宣传音乐制作软件而创造的包装封面角色，借助同人的力量迅速蹿红了整个ACG界，现在初音未来的知名度甚至已经超越了软件本身，成为了家喻户晓的人气虚拟偶像。为了让更多的玩家能领略到"葱娘"及其家族的魅力，从本辑开始初音专栏"Vocaloid通信"正式开张啦，这里会为大家介绍初音以及Vocaloid家族的方方面面，喜欢初音的朋友就进来坐坐吧。

初音为美国丰田花冠新车型代言

初音身为虚拟偶像，一直以来都是在虚拟的ACG世界活动，不过最近美国丰田就真的找上了初音，让她给即将推出的花冠系列的新车型代言，这可以说是初音偶像活动迈进现实的第一步。在美国丰田的官网上，我们可以看到该款车型的平面广告，虽然一旁的初音偏美漫风格了一点，不过还是可以从主要特征上认出来的。另外广告还有视频版，内容是初音驾驶该车型驶往自己演唱会的情景，而广告曲则采用了初音饭们都很熟悉的《世界第一公主》。



▲广告的截图，倒后镜里清楚映出了初音的双眸。



▲虽然画风有点接受不了，但这确实是初音。



▲广告拍摄时的情景。

初音未来美国开唱

MIKU-Fes. 2011实行委员会宣布，初音将参加预定在2011年7月1日～4日举行的美国洛杉矶动漫展"Anime Expo 2011"，展会上会开展和初音相关的一系列活动，并且活动中还会举办初音的专场演唱会，演唱会名为"初次见面，我是初音未来"（はじめまして、初音ミクです Happy to meet you! I'm HATSUNE MIKU）。据悉，这次演唱会将会以2010年3月9日举办的"初音之日感谢祭"为基础，并加入新的演出，而负责音乐的则是和感谢祭上一样的乐队成员。



《初音未来的消失》当选卡拉OK最难演唱歌曲



日本卡拉OK运营商JOYSOUND最近公布了向客人调查的“难到唱不了的歌曲”排名，其中初音歌曲里以高速而闻名的《初音未来的消失》拔得头筹，当选理由包括了“太快了，真的有能唱这首歌的人吗？”（16岁/女性）、“这简直就是神级别，人类是唱不了的（笑）”（19岁/女性）等。另外第二、三名分别是RADWIMPS的《おしゃかしゃま》和L'Arc～en～Ciel的《瞳の住人》。

Vocaloid家族新专辑《VOCALOID BEST from ニコニコ动画》发售决定！

由索尼音乐和多玩国音乐联手推出的Vocaloid音乐精选集《VOCALOID BEST from ニコニコ动画》将于6月22日发售，这次的精选集分为红和蓝两个版本，各收录了初音、镜音、巡音、KAITO等Vocaloid家族成员的19首不同的人气歌曲，此前两家公司还共同推出过《初音ミク ベスト impacts》和《初音ミク ベスト memories》两张专辑，分别获得过日本公信榜Oricon周排名的4位和5位。

红版收录曲



01.初音ミクの消失／cosMo@暴走P feat.初音ミク
02.ルカルカ★ナイトフィーバー／samfree feat.巡音ルカ
03.ワールドイズマイン／supercell feat.初音ミク
04.ロミオとシンデレラ／doriko feat.初音ミク
05.ココロ／トラボルタ feat.镜音リン
06.ワールズエンド・ダンスホール／wowaka feat.初音ミク・巡音ルカ
07.モザイクロール／DECO*27 feat.GUMI
08.こっち向いて Baby／ryo(supercell) feat.初音ミク
09.ハッピーシンセサイザ／EasyPop feat.巡音ルカ・GUMI
10.Packaged／livetune feat.初音ミク
11.Alice／古川本铺 feat.初音ミク
12.ダンシング☆サムライ／mathru(かにみそP) feat.神威がくぽ
13.カンタレラ／WhiteFlame feat.KAITO・初音ミク
14.右肩の蝶／のりぴー feat.镜音リン
15.え？あぁ、そう。／蝶々P feat.初音ミク
16.锁の少女／のぼる↑ feat.初音ミク
17.Fire◎Flower／halyosy feat.镜音レン
18.タイムマシン／1640mP(164×40mP) feat.初音ミク
19.メルト／supercell feat.初音ミク

蓝版收录曲



01.ARiA／とくP feat.初音ミク
02.ネトゲ废人シュプレヒコール／さつき が てんこもり feat.初音ミク
03.みくみくにしてあげる【してやんよ】／ika feat.初音ミク
04.マトリョシカ／ハチ feat.初音ミク・GUMI
05.千年の独奏歌／yanagi feat.KAITO
06.パラジクロロベンゼン／オワタP feat.镜音レン
07.*ハロー、プラネット。／sasakure.UK feat.初音ミク
08.Dear／19's Sound Factory feat.初音ミク
09.悪ノ召使／mothy_悪ノP feat.镜音レン
10.magnet／minato(流星P) feat.初音ミク・巡音ルカ
11.1925／T-POCCKET feat.初音ミク
12.ダブルラリアット／アゴアニキ feat.巡音ルカ
13.星屑ユートピア／otetsu feat.巡音ルカ
14.PIANO*GIRL／OSTER project feat.初音ミク
15.Just Be Friends／Dixie Flatline feat.巡音ルカ
16.Yellow／kz(livetune) feat.初音ミク
17.Calc.／ジミーサムP feat.初音ミク
18.メランコリック／Junky feat.镜音リン
19.ブラック★ロックシューター／supercell feat.初音ミク

现声研

向现视研致敬的现代声优研究会、简称“现声研”的本栏目正式开张。和其他专页不太一样，现声研没有固定的主持人，暂时先由胧月打个头阵。其实这个时候再来介绍耳熟能详的一线声优，对于诸多阅历丰富的游戏宅而言略有多余之嫌，所以小编会尽量摘取出边角料的知识点，避开太过普及的内容。首次要为大家介绍的，是在游戏界相当活跃，却很少出演动画主人公的高桥智秋小姐。



高桥智秋
たかはし智秋

本名：高桥千晶
出生地：日本神奈川县横滨市
血型：O
生日：1977年5月8日

高桥智秋在中国不算特别出名，很少人能不假思索地大量报出她的参演作品。近年来的一线或话题性的动画里极少能看到她的身影，声音艳丽成熟，透明感强，就音质来说并不算很符合宅男的大众口味。实际上，高桥除了游戏和动画外，还参与各种译制片和TVCM的演出，主要扮演大小姐型的角色。（编注：这里的“大小姐”不包含傲娇元素。）自从在《小双侠》里为猪姐配音后，高桥演绎涩谷系辣妹的情况也渐渐多起来。

主要作品1 《黑豹 如龙新章》

扮演角色：由理香

美貌的由理香是游戏中出现的第一个夜店女郎，神室町的人气No.1，精于事理，教养良好，并且深谙经济和政治之道，与各界的名流均保持着不错的关系。《黑豹》最早公布了人设图和声优后，由理香就与高桥智秋内外吻合，由于谈吐犀利，这名角色几乎没有口癖，演绎该角色时既要展现出夜店女郎的亲切可人，又得树立起凛然的一面。最初与龙也遭遇时，由理香会小恶魔般地称呼他为“小弟弟”，当龙也要和日向在夜店中大打出手时，遭到她的严厉呵斥。不过随着龙也的逐渐成长，拥有了自己的哲学，由理香的态度也会相应改观。游戏的二周目可攻略该角色，当龙也真正成为她心灵的依靠时，冰山美人的融化从声音上就一间无遗了。







主要作品2 《苍翼默示录》

扮演角色：LITCHI・FAYE・LING



高桥智秋演绎的这位上海姑娘和声优本人一样凹凸有致，一米七的身高在亚洲女性中算是很高挑了。LITCHI的名字译法多样，有按角色本人特性译为“立直”的，有音译为“莉琪”的，还有在中文里找了个谐音词汇译成“荔枝”的。个人感觉“立直”的译法在意思上较为靠谱，可是对于一个姑娘家家而言又太缺美感。第一次看她的对战录像，总感觉声音不太对，音箱里溢出的一声声娇喘有让人误以为我在观赏18禁视频之虞，纵不做贼也心虚。该角色的关键词无疑是“性感开放”，身材虽辣，行为举止却很优雅，不过醉酒以后的大叔性格令人瞠目，当然，声优对性格转换后的演出也把握得入木三分。



主要作品3 《偶像大师》

扮演角色：三浦梓

这是高桥小姐最具知名度的游戏角色，765事务所偶像中惟一的御姐。从配音角度来说，该角色演绎起来的难度不如前面两位，只要放柔声调、减缓语速，一个既成熟又有些傻大姐的三浦梓就跃然而出了。难点是《偶像大师》要求所有参演声优得具备演唱功底，好在先于《偶像大师》前，高桥就有过《双恋》现场LIVE的舞台经历，唱功比起双子专业户下田麻美不遑多让。2009年9月，澳大利亚悉尼举办的管弦乐音乐会“A Night in Fantasia 2009”上，高桥智秋作为惟一的日本声优客串出场，演唱了三浦梓的角色歌《邻に……》。



平面模特经历

身高157，却因为出众的身材而显得高挑，加上打扮和举止都很都市化，一度作为平面模特被拍摄为非声优类杂志的封面人物。她表示平面模特和声优一样，需要靠无数个瞬间诞生的灵感来支撑。由于崇拜麦当娜和碧昂丝等性感的歌手，高桥智秋于2010年2月推出了个人最初也是最后的一本写真集《Juicy Dancing》，同年宣布退出平面模特界。这本写真集的露出度相当高，在声优中完全是异类，充分表现了她不仅作为声优、更是作为女人的魅力所在。

23岁教

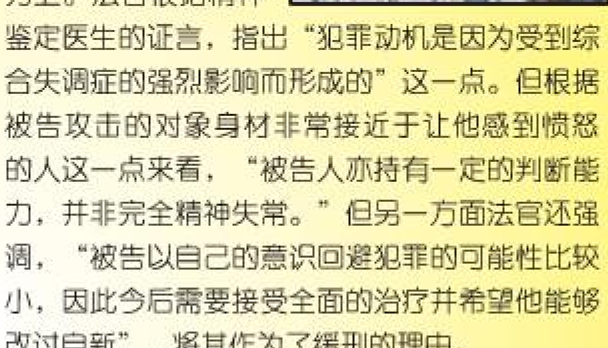
2007年在《偶像大师》的广播节目里，高桥智秋对抗性地向以井上喜久子为教主的“17岁教”发起挑战，提出“23岁教”的概念。动机是为了今后自称23岁时，营造出让对方难以吐槽的气氛。“23岁教”的第一信徒兼最高干部是声优今井麻美，之后又在广播里成功劝诱平田宏美加入，当时21岁的下田麻美拒绝加入该教，不知是否因为自己被叫老了（笑）。在之前提到的写真集以及其他周刊杂志的个人资料中，年龄一栏一律填上“自称23岁”。



借着改版的东风，“轻松日语教室”也新添加了Q版形象LOGO，不知各位读者还看得顺眼吗？

这次的新闻很给力。正如作者在文中所说，有些事你还真不能往深了想。那么这究竟是一则爆笑新闻，还是……

被“超级赛亚人”唆使杀人未遂 被告获得缓刑判决



因以菜刀刺伤素未谋面的男性，使其身负重伤，日本38岁男性今井满以杀人未遂罪被警方起诉。公审于2011年5月18日在东京地方法院开审。法官以“综合失调症引起的幻听、妄想过重，必须进行适当的治疗”为由，认定被告患有精神错乱，下达了3年有期徒刑，缓期5年执行的判决。

被告于2010年2月8日，在东京某商店街的路上，遭到一名大白天饮酒的素不相识男性辱骂。于是他前往附近的便利店买下一把菜刀，将另一名身材与其相近的男性刺伤。受害者负上了需要治疗5个月的重伤。

被告今井在法庭上主张：他是因为听到动画《龙珠》里的角色“超级赛亚人”唆使他用菜刀杀掉当时眼前的人，因此才犯下罪行。于是量刑的焦点集中在犯罪时被告的责任能力上。法官根据精神鉴定医生的证言，指出“犯罪动机是因为受到综合失调症的强烈影响而形成的”这一点。但根据被告攻击的对象身材非常接近于让他感到愤怒的人这一点来看，“被告人亦持有一定的判断能力，并非完全精神失常。”但另一方面法官还强调，“被告以自己的意识回避犯罪的可能性比较小，因此今后需要接受全面的治疗并希望他能够改过自新”，将其作为了缓刑的理由。

＞スーパーサイヤ人に言われたなら仕方ないわ。（su–pa–sai ya jin ni i wa re ta na ra shi ka ta nai wa。）

译文：是超级赛亚人唆使的？那没办法啦。

＞はいはい、漫画が悪い、アニメが悪い。（hai hai、man ga ga wa ru i、a ni me ga wa ru i。）

译文：好好好，是漫画的错，是动画不对。

＞野放しかよ。勘弁してくれ……（no ba na shi ka yo。kan ben shi te ku re……）

译文：竟然不关起来？不了个是吧……

＞弁护士に言わされてるの？（ben go shi ni i wa sa re te ru no？）

译文：是律师要他这么说的吧？

＞おいおい、夸り高いサイヤ人がそんなこというわけ……ひとりだけ心当たりがあるわ。（o i o i、ho ko ri ta ka i sai ya jin ga son na ko to i u wa ke……hi to ri da ke ko ko ro a ta ri fa a ru wa。）

译文：喂喂，高傲的赛亚人才不会说那种……不对，有一个人搞不好有可能啊。

＞ナメック星人ならそんなこと言わないの

に……（na me kku sei jin na ra son na ko to i wa nai no ni……）

译文：那美克星人就不会说这种话……

>ゴクウがそんなこと言うはずないし、やはりベジータの线が浓厚だと思う。（go ku—ga son na ko to i u ha zu nai shi、ya ha ri be ji—ta no sen ga no—ko—da to o mo u。）

译文：悟空不会说出这种话的，我觉得果然还是贝吉塔最可疑。

>精神病を装いマスコミを味方に付けるために、マンガのせいにしろという弁护士の入れ知恵だろ。（sei shin byo—wo yo so o i ma su ko mi wo mi ka ta ni tsu ke ru ta me ni、man ga no sei ni shi ro to i u ben go shi no i re ji e da ro。）

译文：为了伪装成精神病博取媒体的同情舆论，听从律师的建议将责任都推到漫画头上了吧。

>战斗民族のくせに自ら手を汚さないのか。がっかりだよサイヤ人。（sen to—min zo ku no ku se ni mi zu ka ra te wo ke ga sa nai no ka。ga kka ri da yo sai ya jin。）

译文：身为战斗民族却不愿弄脏自己的手吗。赛亚人太令人失望了。

>こういう事ばっかりしてるからサイヤ人はフリーザ样に粛清されたんだよ。（ko—i u ko to ba kka ri si te ru ka ra sai ya jin wa fu ri—za sa ma ni syu ku sei sa re tan da yo。）

译文：就是因为老做这种事所以赛亚人才会被弗利沙大人给肃清的哦。

超级……赛亚人（爆）？笔者看到这则新闻的时候差点把水喷了一显示屏。

正经点说吧，事物都是具有多面性的，从不同的角度去看待同一件事物，得出的结论也不会完全相同。比如说这起案件我们如果往轻松的方面想，无非就是一个精神错乱的38岁欧吉桑犯事儿之后扯到超级赛亚人头上，大家看一看，笑一笑，像上面某些宅们吐吐槽也就罢了。如果稍微深入一点，就可以让大家再次联想到N年前的老话题，比如电子XXX什么的——打打杀杀的动漫是否影响了人的价值观以及心志？为了保证下一代的健康成长我们是否应该采取某种措施云云。再往旁边拐个弯，我们可以假设被告人并没有精神病，毕竟犯案到审案之间相隔了一年多，“超级赛亚人”什么的只是律师用于减刑的手段？至于杀人未遂的精神病患者，竟然并没有关押起来治疗，而是放回社会执行5年缓刑，又可以进行一番发散思维了。

从这个角度来说，这还真是一则有意思的新闻，各种人能看出各种味道。

游戏译名乱弹

原名：ブレイブルー
译名：苍翼默示录

作为目前2D FTG的顶级作品之一，《苍翼默示录》在日本有着极高的人气，而在中国国内的大城市中也能看到其身影。2010年2月25日移植到PSP，以及2011年3月31日续作登陆PSP与3DS平台，让众多掌机玩家也有缘接触到这款优秀的游戏。言归正传，虽然作品续作的副标题一直在变化，但主标题一直使用的是“ブレイブルー”。关于其译名，国内一开始译为“蔚蓝光辉”，但到了2009年6月25日家用机版发售之后，官方便将其国际中文名称确定为了“苍翼默示录”。那么这个译名究竟是否准确呢？

明眼的读者也许一开始就发现了，ブレイブルー这个词是属于外来语。如果用英文写出来，就是我们在游戏标题画面能够勉强辨认出的“BLAZBLUE”这个词。这个词是什么意思？很遗憾，这个词根本不存在。按照官方的解释，这是他们利用“ブレイブ”（Brave、勇敢）、“ブレイズ（Blaze、炎）”以及“ブルー（Blue、蓝色）”所创造出来的生造词。ブレイブルー在游戏中是一个特定的名词，是指构成主人公右臂的一件道具，写作汉字名为“苍の魔道书”。这也是始终贯穿作品的一个重要词汇。



知道了原名以后我们再来看：魔道书与默示录，似乎还说得过去，毕竟给人的第一印象都是某本带有魔力的书籍。“苍”在日文中的意思就是中文的蓝色，也能和Blue套得上。那么标题中的“翼”是如何出现的呢？老实说笔者也推断不出来，惟一有点眉目的就是作品的两大主人公RAGNA与JIN在胜利之后，肩上都会出现转瞬即逝的羽翼。按照游戏中给出的原文来看，作品的正式译名原本应该是“苍之魔道书”，但不得不承认，“苍翼默示录”这个译法更加朗朗上口，符合中国人的命名习惯，而且也基本没有失去原有的含义，算是美化得很不错的译名了。

P.S.以上分析纯属个人见解，如有拍砖冲动，还请手下留情，当然最好是一笑置之。



乙女路



▲池袋本店10周年特别企划《无头骑士》XAnimate。

东京都丰岛区东池袋三丁目Sunshine60大道西侧，这正是大名鼎鼎的乙女路的所在。在这条短短200米的路上伫立着以Animate池袋本店为首的大大小小数十家动漫相关商店，而这其中专门以女性向动漫商店为主。2004年日本某杂志首次使用乙女路对这条商店街命名，2005年这里开始被称为“腐女的圣地”，和“宅男的天堂”秋叶原齐名，被越来越多的女性动漫爱好者熟知。

池袋的乙女路可以说是所有喜欢动漫的女生最向往的地方之一，小编我也不例外，在路口的Animate池袋总店虽然不如秋叶原的新旧双馆大，但东西可是一点也不少，几乎涵盖了所有你能想到的全新动漫周边、书籍等。向前走K-BOOKS、らしんばん等二手动漫店不只贩卖丰富的二手同人本，更有很多二手的周边、手办、甚至是各杂志的优秀赠品，有些价格相当划算，值得仔细淘一下。另外这里还有专门的SD娃娃服饰店、COSPLAY服饰店是很多专业娃妈和COSER的天堂。

Sunshine City

池袋的代表物，以Sunshine60大厦为中心的复合型建筑群。其顶层展望台是东京都内最高（水平高度高于东京塔），内部是大型娱乐购物中心，水族馆、美食乐园等等设施一应俱全，是年轻人约会、全家人游玩的好地点。

有些遗憾笔者去的时候水族馆正在停业，在Sunshine60旁有一家超大的BOOK-OFF，这里是淘书淘游戏的最佳地点，很多限量BOX都只买几千日元，一两百日元就可以买到一本全新的文库本，另外如果要到达乙女路从Sunshine City直走右转是最近的道路。


▲从Sunshine60的展望台看到的乙女路夜景

执事咖啡厅

▶欢迎回来大小姐。

2005年第一家执事咖啡屋——Swallowtail在乙女路开业，6年间它始终保持着超一流的服务，每位来店的客人都真真正正被当作大小姐一般看待，从踏入咖啡屋的那一瞬间起，就得到一种回家的感觉，这也正是这间咖啡屋成功的原因，从总资产5000万日元目前增长到42亿日元是它成功的最好证明。

所有大小姐的家Swallowtail，每一位客人都被极度重视，虽然在乙女路一个不起眼的地下，但门口的坐席表永远显示着满员。近年来经营范围远远超出咖啡屋一项，食物、周边、餐具、执事们的朗读CD，甚至一场场爆满的专业舞台剧……

池袋西口公园

池袋西口公园就在池袋车站西出口左侧不出50米的地方，这里是很多日剧FANS心中的圣地，很多著名的日剧场景均在这里取材，曾被视为是不良少年的聚集地。

白天的时候这里相当安静，由于池袋路上全部禁烟，所以在这里看到的最多的是上班族在可吸烟场所吸烟。曾为了找寻独色帮而斗胆在夜晚来到西口公园，事实证明这里和动画中描写的完全不同，美好的西口公园即使是夜晚也依然安全。


▲夜晚的西口公园依然安全

池袋的艺术会馆

东京艺术剧场就在西口公园内侧很多艺人都曾经在这里表演过舞台剧，另外西口这里还有以漫才表演出名的池袋演艺中心，每到晚上总能吸引传统艺术的爱好者前来。

演艺中心所在的西一番街以居酒屋居多，也有很多美食店，可以说是美食一条街。另外还有一家GAME Station，很多最新的街机都能看到，例如《初音》、《DJmax》等等。



▲东京艺术剧场，游戏中很好地被还原。

池袋猫头鹰

伫立在池袋东出口因为名字和日语中猫头鹰和池袋很像，被视作池袋的吉祥物。和涩谷的忠犬八公像齐名，是池袋等人会面的最佳标志地点。

可爱的猫头鹰总被各种各样的人围着，大家几乎都选在这里和人见面，曾连续N天试图拍摄都未果，终于在离开池袋那天鼓起勇气赶跑了围着它的人，留下了这张照片。


▲吉祥物地标池袋猫头鹰。



结束语：乙女风向标中不只会出现游戏，所有令乙女们心动的东西都会出没，这一次请来的“池袋”不晓得是否令诸位满意，下一次又将有什么会在这里登场呢……

游俏小筑



不好意思，因取材的原因，上辑“游俏小筑”暂停一期，毕竟要找到会玩游戏，又上镜头的宅女可是不容易的事情……本辑请来的嘉宾可是前小编洋葱姐姐极力推荐的哦，现在就来给大家介绍一下吧。有请lycoris初。

酷洛洛：额，在么（晚上10点半）？

Lycoris初：在呀

酷洛洛：不好意思，刚才一直顾着打《BBCS2》，忘了之前约了和你访谈，抱歉……现在可以开始吗？

Lycoris初：囧……当然可以。

酷洛洛：那先来跟各位读者介绍一下自己吧。

Lycoris初：最不擅长自我介绍啦，恩……大家好，我是lycoris初，请叫我小初（=w=）。兴趣是ACG、cosplay、BJD……总之是个宅。

酷洛洛：那小初最近会玩些什么游戏呢？

Lycoris初：最近主要是在打《BBCS2》和《MHP3》，网游的话一直在玩《洛奇》。

酷洛洛：《洛奇》呀，好怀念，自己也在国服玩了一年，怀念点篝火弹琴的日子……

Lycoris初：我现在也经常坐篝火旁边弹琴（=w=）。

昵称：lycoris初
年龄：24
身高：154cm
生日：1.15
星座：摩羯
性格：略腐略宅（=w=）
喜欢的动漫：经常变……目前是《闪电十一人》
喜欢的颜色：红黑白
喜欢的电影：好看的都看，不怎么挑。喜欢奇幻类题材
喜欢的游戏：《怪物猎人》系列，《最终幻想Ⅶ·Ⅸ》，《苍翼默示录》（打得很渣）
喜欢的音乐类型：Sound Horizon!
喜欢的男生类型：长得好看的……
口头禅：无……

酷洛洛：啊！不能提，提了我又抽风想玩的，没时间呀……换个大家熟悉的话题，你玩《BB》的时候是去街机厅玩，还是宅在家里打家用机呢？

Lycoris初：我在南京，这边的街机厅没有《BB》，N年前有一台《BBCT》的现在没啦，不知道以后会不会有……之前有玩过X360版，剧情全跑完了，不过机子不是我的（=w=），所以平时都是用小P玩的，但玩得很渣就是了。

酷洛洛：额，我现在也是用PSP玩，因为自己用白金，X360又红了，再抱怨一下……没有PSN，不能用白金的PS3版是个渣（T—T）。

Lycoris初：貌似很多人喜欢用白金……之前360没玩过DLC，我喜欢用松鼠！



酷洛洛： 呵呵，编辑部的阿鲁同志表示求交流。那你最喜欢用的是哪个角色呢？

Lycoris初： JIN……喜欢用JIN，好上手，脸好看，基佬（最后一点不重要）……

酷洛洛： 你跟洋葱一个口味呢……

Lycoris初： 当然，不然也不会勾搭到一起去了XD

酷洛洛： 你们是怎么认识的？

Lycoris初： 之前南京BB群聚会见过一次，然后有次一起玩BB的朋友跟我说，她在微博上认识了一个南京的，也是玩BB的，然后就去加了微博，然后发现居然就见过……然后就去同人展见面了，……然后晚上一起吃饭，第二天一起出去玩什么的，就认识了。

酷洛洛： 唉，这狗血的剧情怎么有点像电视剧。

Lycoris初： （=D=）……确实，而且聚会的时候她是来最早的，组织的人都没来，然后我陪她玩了一会，所以比较有印象。

酷洛洛： 看你的照片，有不少的是镜音铃，那应该对V家有点爱吧

Lycoris初： 最喜欢镜音铃和巡音。

酷洛洛： 我看你还COS了不少男性角色，是对反串比较有爱么？

Lycoris初： 以前的黑历史……其实我COS的男性角色比女性多，看到喜欢的就去出啦（=D=）

酷洛洛： 好了，最后请小初给大家说几句话吧！

Lycoris初： 唔哇，我最怕的环节……嗯嗯，感谢酷洛洛的邀请，还有洋葱的推荐，请大家今后也要支持《掌机王SP》哦（=v=）！

游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附带个人照片作品，例如Cosplay私影或艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观+以及少量稿费。

联系E-mail： pgking@263.net



栏目主持：阿鲁
游戏美图秀
最近说到秋叶原，自然就想到了《秋叶原之旅》这款游戏，而《秋叶原之旅》里惟一具代表性，惟一能引起宅男共鸣的也就只剩下女仆店了。虽然游戏不够给力，但是咱可以以此为契机，放一辑女仆主题的“美图秀”，其实还是挺不错的！
酷洛洛：绿色的女仆装啊……挺好的。
胧月：除了这张，其他的都是邪道女仆装。
半夏：女仆归酷洛洛，兔子归我！
酷洛洛：女仆、蛋包饭、喂食，这是何等的幸福啊！
阿鲁：要是以前的话，我会说能在下班回家看到如此场景，此生足矣。但是现在，这点诱惑已经不能满足我啦！


阿音：乌冬居然不吐槽初音，白菜居然不吐槽PAD长，太让我失望了！
乌冬：出现太频繁了，懒得吐了。
白菜：我就等着你吐槽这个呢。

经典主题乐园

好游戏 永远不过时

本栏目相关软件、游戏收录于《口袋光环》“精彩栏目”目录中。

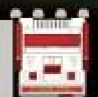
栏目主持：苍穹

本辑主题 战队

很多人儿时都曾幻想自己能够成为一名孤胆英雄，然而随着年龄的增长与心智的成熟，我们逐渐知道个人的英雄主义也只能存在于虚拟世界中，在危机时刻个人的力量永远是微不足道的。若是把零散的个体组合成一个团队，队员之间相互信赖与配合，往往会迸发出无穷的战斗力。很多经典的动画、游戏都是以“战队”为题材开展的，下面就让我们回到过去，重温其中一些经典的游戏作品。

◀说到“战队”大家肯定会想起《恐龙特急克塞号》，还记得那句经典的“克赛前来拜访”么？

文 狮子心



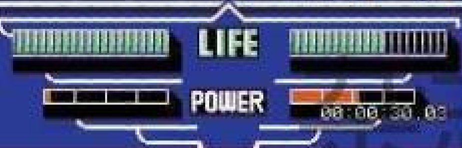
鸟人战队

游戏类型	ACT
游戏年份	1991年

原机种：FC　模拟器：NesDS/NesterJ　适用机种：NDS/PSP

1991年发售的《鸟人战队》是根据同年在朝日电视台放映的同名节目制作而成的，游戏的开发由Natsume负责。说到Natsume，年龄稍大的玩家一定不会感到陌生，其下诞生了诸如《赤影战士》、《最终任务》等众多脍炙人口的作品。《鸟人战队》依然体现了Natsume作品的诸多优点，除了良好的操作手感外，动听的背景音乐也让人印象深刻。游戏中的角色对原作的还原度很高，每次过关后针对下一关的情况可以重新选择角色，除了普通的B键武器攻击外，每个角色用↑+A还可以使出威力较大的踢腿攻击。击败敌人后可以获得必杀勋章，这时按下START键就可以召唤出自己的飞行器发动必杀攻击。本作最大的特色是每关的BOSS战时，会播放霸气的变身画面，随后会进入类似于格斗模式的BOSS战。BOSS战中命中敌人或格挡攻击都能储蓄能量，各种特殊攻击都需要消耗一定的能量才行，消耗所有能量槽的必杀攻击更是炫目。游戏的难度稍低，不过这对于大多数玩家来说可能并不算缺点吧。





◀有这样大魄力的机器人对战画面，在当时的FC游戏中绝对是上乘作品。

特别推荐

特种部队

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1990年

本作包含的内容非常丰富，游戏中共有6个角色可选，能力区别较大，比如Snake Eyes弹跳出众、子弹无限，ROCK-ROLL的武器威力最大，是BOSS战时的强力角色。游戏很注重团队配合，每关根据剧情固定一个队长，另外两名角色则由玩家自由选择，在关卡中玩家需要通过切换角色来应付不同的情况。游戏的剧情表现还算不错，通过穿插的各种特写来交待故事的情节。当年大多数玩家都被埋雷的关卡难住，因为很多埋雷点的设置十分隐蔽，非常难以找到。游戏制作得很有新意，采用了当时并不多见的多周目设定：二周目以后玩家部队的人数被限制为2名，关卡埋雷点的设定更加BT，很多点位都设定在背景后面，让人几乎分辨不出，当游戏三周目以后将不会再有变化，此时再通关会可以看到游戏程序员的贺词，这个奖励还真是寒……



▲游戏中的BOSS战难度虽然不高，但是也不能一味硬拼。

恐龙战队

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1992年



▶本作中的迷你游戏十分有意思，同伴间对战更是乐趣无穷。

本游戏改编自布莱恩·斯帕塞执导的一部科幻动作片，讲述的是维持和平保护地球的恐龙战队，对抗邪恶的怪物以及妄图征服全人类的大魔头的故事。本作的角色相较于《鸟人战队》在游戏中显得更大、也更具魄力。本作可以选择难度和普通游戏、迷你游戏模式，但角色选择并不是完全自由化的，每个关卡只能选择特定的人物，不过关卡的流程并不长。每名角色初登场的时候都是使用威力较小的手枪，在关卡中可以获得各自的得意武器，另外收集足够的能量球之后还可以看到每个人物的变身特写。游戏的难度很低，本作最有意思的就是几场迷你游戏BOSS战，例如跟毒蝎女的战斗变成了互扔快要爆炸的手雷。比起普通流程的本身，相信不少玩家在迷你游戏上花的时间更多。

忍风战队

原机种：PS | 模拟器：— | 适用机种：PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	2002年

本作是由老玩家们所熟悉的Natsume公司在2002年带来的作品，核心的手感部分拿捏得十分到位。游戏也是根据同名的忍者题材特摄电视剧改编，过场的动画部分和选人画面直接采用原版电视剧画面。游戏采用了一种伪3D效果的画面，用色很鲜艳，给人以饱满、活泼的感觉。游戏模式是传统的2D卷轴式ACT，人物动作设计得较为丰富，招数释放采用了当时十分流行的“搓招”设定，每个角色的必杀技独具特色且非常华丽，整个游戏给玩家带来的就是热闹喧哗的感觉。不过游戏的BOSS战过于套路化，一般要先反弹BOSS的攻击，然后才能真正伤害到BOSS。本作是发售于PS末期作品，因此知名度不高，但是并不影响游戏本身的素质，笔者在这里强烈推荐！

▶游戏画面的颜色鲜艳，饱满，给人一种不是PS游戏的错觉。



文 火花天龙剑 失落的勇者

如果要说“《FE》系列”中哪些作品比较另类的话，那么1992年发售的《外传》和1996年发售的《圣战系谱》都可以位列其中。而2004年发售的《圣魔之光石》（以下简称“圣魔”）给老玩家的第一印象就是：这部作品在游戏系统上有很多地方都模仿了当年在日本不受欢迎、在我国却大受好评的《外传》。下面，笔者就简单介绍和评析一下该作与《外传》主要的相似之处。

模仿的成与败

——论《圣魔》与《外传》的相似之处

一、双主角路线

玩过《外传》的玩家都知道，该作区别于系列其他作品的最大特点就是双主角路线作战。游戏中有两名主人公，分别从不同的地点踏上征程，面对不同的敌人和战斗，同时也会遇到不同的战友，最后两支部队合二为一，共同面对最终的敌人——这个模式在《外传》发售的那个年代是相当受欢迎的。《圣魔》虽然保留了这个模式，同样是两名主人公、双线同时作战，但是给玩家的感觉却并不尽如人意。首先就流程来说，游戏20余个章节，其中三分之一是女主角单线作战，三分之一是后期两位主角会合后的共同作战，双线的章节只有不到三分之一篇幅的短短6章，即便算上前面女主角的单线作战的部分，充其量也只有不到三分之二，和《外传》将近80%的长度相比有所缩水。其次，表面上虽然男、女主角是双线作战，但是在游戏中玩家只能选择其中一条路线来进行，而不能两条线同时进行，如果想打另外一条线、或是想要了解另外一条线的剧情，就必须进行二周目，这就让人觉得有些坑爹了。而伴随着这个问题所产生的另一个现象就是：除了塞勒夫、希尼亚斯、杜塞尔和诺鲁这四名角色外，部分同伴加入的剧情细节会因玩家选择路线的不同而变化，而不像《外传》那样是固定的。虽说加入的理由在相应的支线上能够自圆其说，但是很容易给一些剧情派玩家“这名同伴在另一条支线的剧情被抹去了”的感觉，从整体剧情上来说这样的设定有些牵强、不够严谨。

二、自由的地图作战

《外传》因为其自由的地图模式方便练级而受到一部分玩家的认同，这一点《圣魔》也继承了下来。从第九章开始，玩家便可以到塔内或者在地图上与随机出现的魔物们作战，这对于队伍中刚加入、或是之前来不及培养的角色们来说是一个理想的练级方式，这时候出现的魔物们都还不是很强，只要稍加注意就不会有危险。而对于想早日“蹲”出支援的玩家来说，自由战斗也是最理想的场所。但是，对于喜欢练级的玩家，尤其是玩过《外传》的玩家来说，很可能会出现的情况就是正练到最关键的时刻时发现武器用完了、没钱买武器了……这样的窘境相信肯定有人遇到过。究其原因，就是《外传》之所以能够让人放手练级，是因为有“武器没有耐久度”这个系列中前无古人后无来者的设定作为后盾的，而《圣魔》并没有这样的保障，所以自由的地图作战在前中期受到了一定的限制，如果想要在初期就放手练级的话，就必须在第五章的斗技场积累购买武器的资金。当然，后期由于一些魔物身上有各类的宝玉，以及打倒魔物后有一定几率掉落金钱，资金不足的问题也就迎刃而解了。另外值得一提的是，《圣魔》在通关后还有“大陆魔物退治作战”模式，说白了就是无限期地与魔物作战。与魔物战斗到一定次数之后就会有一些流程里无法加入的角色加入，其中有我方主角的双亲及其好友、更多的则是曾经与玩家对阵的敌人，这样的设定一定程度上能够满足那些想用敌方角色来战斗的玩家。向地图上的塔和遗迹发起挑战，也算是通关之后的余兴节目吧，毕竟其中的最后几层还是颇有难度和挑战性的。

三、多分支的转职系统

《外传》另外一个特点就是村民能够转职成5种不同的职业，从而衍生出不同的转职路线，《圣魔》对这个特点做了继承的同时也将其进一步强化。《圣魔》中的大部分下位职业都能转职成不同的上位职业，比如说轻骑士能够转职成圣骑士或者大骑士等，转职路线非常丰富。而《圣魔》新出现的新人战士、新人士兵和新人法师这三个职业类似于《外传》中的村民，初期很弱小，但是其成长率很高，配合之前提到的多线转职系统可以转职成多种职业。以新人战士为例，其可以转职成战士或者海贼，进而再转职成勇者、斗士、狂战士这三种不同的职业。而在游戏进行了多周目之后，这三个新人职业在最初转职的时候会多一个可转职的隐藏职业，职业名称虽然不变，但是其能力以及职业上限却非常强大，甚至可以说这三个隐藏职业有些破坏平衡。另外，《外传》因为村民这个职业转职成佣兵最终转职成魔战士之后还可以再次转职回村民，这样的无限转职设定让很多喜欢练级的玩家乐在其中，于是在《圣魔》发售的初期就有了“三个新人职业可以无限转职”这样的说法，后经证实此说法纯属谣言，三个新人职业只能够通过多周目游戏转职成隐藏职业，并不能无限转职。这一点我个人觉得要比《外传》设定得好，毕竟无限转职这样的设定太破坏游戏平衡性了。

《圣魔》作为消息发布于《苍炎》之后、游戏发售于《苍炎》之前的赶工之作，其模仿《外传》的痕迹是比较明显的。虽然整体素质受到了一些玩家的批评，不过仍有不少可圈可点之处，身为系列粉丝的我们还是抱着宽容的心态去接受它吧。



游戏边缘地

栏目主持 乌冬
文 koflover

《怪物猎人》登陆iPhone了，虽然iPhone的操作方式很难让人适应，iPhone版的《怪物猎人》估计也是小品级作品，但是NDS这么多年来都没有享受过《怪物猎人》的恩泽，3DS版的《怪物猎人》也始终没有确切的消息，怎么iPhone版的《怪物猎人》说有就有了？笔者虽然在感情和习惯上很难把iPhone当成掌机来看待，但从它目前的软件阵容来看，确实有后起之秀的趋势呢！

大家的DS补习班 简单音乐力 从基础开始的乐谱入门

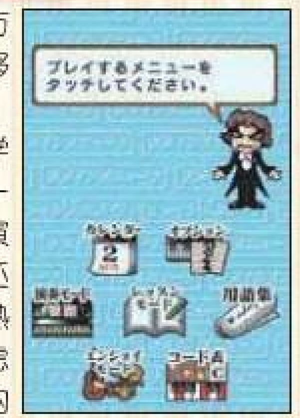
みんなのDSゼミナール カンタン音楽力 基础から始める乐谱入门



软件介绍

NDS平台曾经推出过不少优秀的音乐游戏，像《太鼓之达人》、《应援团》、《大合奏》、《节奏天国》以及《吉他英雄》等都是极其优秀的作品。NDS虽然音质性能有限，但凭借独特的操作方式，反倒更能体现出演奏的感觉。除此之外，NDS平台也有一些以音乐为题材的应用软件游戏，我们曾经为大家介绍过一款名为《你也不试试用DS听古典音乐吗？》的应用软件游戏，主要内容是古典音乐欣赏和背景知识的了解。而这次向大家推荐的《大家的DS补习班 简单音乐力 从基础开始的乐谱入门》的侧重点是音乐教学，玩家通过游戏中的互动体验，来辨认乐谱和了解基本的乐理。游戏的素质很高，专业知识讲解也非常细致，推荐给喜好音乐和乐器演奏的玩家。

音乐学堂



这款游戏在音乐知识方面可以说是相当专业，能够帮助玩家识谱和熟悉节奏，而且包含有各种和弦，想学习乐器的玩家可以尝试一下。游戏中只有模拟钢琴演奏的模式，但钢琴的音色还是不错的，可以在游戏中熟悉乐曲的旋律和节奏。考虑到玩家并不一定都有足够的音乐基础，所以内容主要是以入门知识为主，理解起来也不算很困难，这与游戏标题中的“简单音乐力”也是相符的。

演奏模式（演奏モード）



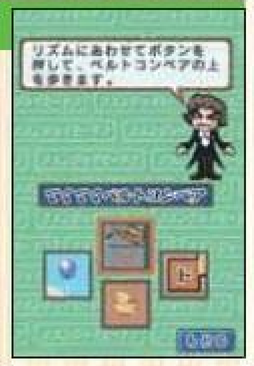

演奏模式中收录了65首不同的乐曲，玩家在购买乐曲的乐谱后就可以演奏该乐曲。与一般的音乐游戏不同，游戏中没有任何的下落音符提示，只能通过辨认五线谱来掌握乐曲的旋律和节奏，对不识谱的玩家来说是非常有难度的。好在该模式中的乐曲都是以民谣和古典音乐的主旋律为主，乐谱也并不复杂，能够耐着性子在游戏中多练练的话，到真正弹琴时也不会有太大问题了。

课堂模式（レッスンモード）



课堂模式的内容相当丰富，从辨认音程和音高、节奏到识别五线谱，再到看谱演奏，使玩家由浅入深一步步学习到基本的乐理知识，也锻炼了识谱和听谱的能力。如果玩家能够顺利完成这个模式下的一系列测试，那么就说明在音乐方面已经入门了。

娱乐模式（エンジョイモード）

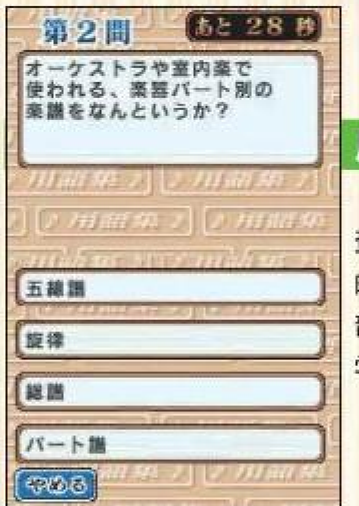


这个模式收录了4个小游戏，都是与识谱和听谱有关的。和一般的音乐游戏相比，这些小游戏的难度是挺高的，用来检验自己的音乐能力倒是挺合适。

谱号表（コード表）

在这里可以查询钢琴和吉他所采用的谱号表，对熟悉掌握谱号的意义有很大帮助。





用语集

在这个模式中可以查询了解一些音乐名词的概念，并且还有测试部分，可以检验自己的学习成果。

カレンダー（履历日程）

以日历的形式把玩家的游戏历程清晰地显示出来，便于玩家制定自己的学习计划。

オプション（设定）

用来设置琴键中的音符提示以及删除存档。

音乐游戏与乐器演奏

不知道各位读者朋友在尝试这款《大家的DS补习班 简单音乐力 从基础开始的乐谱入门》时，有什么样的感觉？笔者自己由于缺乏音乐基础，所以玩起来就有一种强烈的挫败感，这是在玩传统音乐游戏时都体会不到的感觉。但想想这也很正常，平时我们玩到的音乐游戏和乐器演奏相比，根本就是小儿科。要玩好音乐游戏，充其量就是要求有准确的节奏感和手脑反应，因为有下落的音符提示，所以玩家既不需要识谱，也不需要掌握相关的乐理知识，而这些恰恰是乐器演奏的最基础部分。所以当玩到这款游戏时，笔者就发现那些音乐游戏的经验完全都不能提供任何的帮助，学习乐理和识谱已经有一定难度，在演奏模式中演奏乐曲时更是手忙脚乱。而《大家的DS补习班——简单音乐力 从基础开始的乐谱入门》这款游戏也只不过是对乐器演奏的模拟和简化而已，音乐游戏与乐器演奏之间的差距可想而知。

和真实乐器演奏相比，音乐游戏之所以如此小儿科，是因为玩家普遍缺乏音乐基础，太专业的音乐游戏会使人望而生畏，而只有那些简单易上手的游戏，才能有更广的受众面。大多数音乐游戏的按键数量都远远小于乐器的按键数量，如“《DJ Max》系列”只有7个按键（PSP的6BFX模式可以认为是8键），《太鼓之达人》只有2键，所以只能模拟出乐曲的节奏，而不能还原乐曲的旋律。某些专业的音乐游戏，如《大合奏》和《Keyboard Mania》，按键数量很丰富，游戏中的每个按键都对应一种音高，绝对没有“张冠李戴”的情况，在游戏中尽可把乐器演奏的感觉模拟出来。但是在演奏真实乐器时，是不可能像游戏中那样还有音符提示的，想要看谱演奏，就必须经过专业训练才行。



掌门人



看到本辑《掌机王SP》的时候，一些同学的毕业考试差不多结束了吧，毕业了，一些朋友被没收许久的掌机手机MP4也终于该物归原主了。那么，前车之鉴，其他朋友们就注意下吧，为了一时之快乐和自己的爱机分别这么久，确实有点不值得。当然，中考高考日渐临近，大家加油！最后要说的是，本辑开始，新小编半夏就正式加入了，关于半夏是个什么样的小编，大家看她的自我介绍吧。

新小编 半夏的自我介绍

在进行自我介绍之前允许我讲个小故事，某高中某班某男生和某女生每天放学回家是一条路，总是一起说着今天发生的有趣事情，路过一个报刊亭一起停下，男生喜欢玩游戏买各种游戏杂志，女生喜欢动漫买各种动漫书刊。后来自从发现班上一个性格宛若绫波丽的女孩子放学和他们走的是一条路之后，某女生就再也等不到某男生了，于是出于某种报复（？）心理，某女生买光了报刊亭所有的游戏杂志。时光是把杀猪刀，刀刀催人老，如今的某女生来到了那本因报复而买下的书刊的编辑部工作，不知道当年的男生和绫波丽有没有修成正果，不知道他是否还看杂志，如果看到女生的名字是否会有那么一丝触悉？

大家好，我是半夏，感谢大家听我讲完了一个这么无聊的故事，只想对大家说现在每一件事情都可能改变你未来的命运，中考也好高考也罢请尽全力过不让自己后悔的人生。本人没有特别擅长的游戏领域，随遇而安不会产生抵触情绪，任何游戏都勇于尝试！（白菜：那个开了金手指还是过不去动作游戏第一关的人不知道是谁……）（将白菜打晕拖走）对了白菜是我师父，今后我会在师父的带领下把全编辑部改造成只喜欢男性声优的！（握拳）

本辑热门游戏

秋叶原之旅

阿鲁、酷洛洛、半夏

阿鲁： 要是现实中的秋叶原也和游戏中一样无趣，我就绝对没有去的欲望了。

马修： 要是现实中的秋叶原也像游戏中一样无法无天，鲁叔就绝对有去的欲望了。

半夏： 指挥一个穿女装的男生去脱一群男生衣服的游戏我还是很喜欢的。

苍翼默示录

白菜、阿鲁、酷洛洛

白菜： 鲁叔，敢连段不失误吗？

阿鲁： 看来我果然不适合玩格斗游戏，还是连《初音》比较顺手。

苍穹： 读者们总以为鲁叔宅，其实鲁叔是CU，攻略任务在身还不忘天天练《BB》。

只言片语 虽然我是男的，但非常满意“乙女风向标”和“游俏小筑”，因为可以吸引女性玩家。（诸暨 挖墙脚的小猪）

阿鲁鲁，萌大奶

这两张趣图来自《最后的约定物语》。游戏第二章中解救的NPC多为小孩，于是看护兵阿鲁鲁（好名字）向沃尔夫征求意见。如果此时选“请给我最好的黄油炒面”，阿鲁鲁就会拍着胸口说出那句经典的“大丈夫、萌大奶”（意为“没问题”）。

无独有偶，临近第二章BOSS战时前与塞蕾斯的对话同样会出现这个段子。Image Epoch的各位



掌门话题

1.SCE启动PSP游戏高清移植PS3的“PSP Remaster”计划，对此的看法是？

白菜：PSP上有很多优秀的游戏，很早以前就希望能玩到其高清重制版。这个计划虽然说不上重制游戏，但画面改善肯定是跑不掉的。高素质画面加上音响支持，然后在大屏幕上体验各种好游戏，想想都激动。

LIKY：很好，在外玩PSP，在家玩PS3，对于玩家来说是方便的，对于开发商来说，一个游戏当两个卖，又不用增加多少成本，它们当然也高兴，关键是这样的游戏如何定价？如果按标准价格卖双份的钱那绝对是不厚道的。

酷洛洛：一个让索尼和第三方厂商更容易圈钱的大“阴谋”，受惠平台不只有PS3，还有将来的NGP。

马修：移植不是什么新鲜事，但索尼将移植高调宣布为一个计划……难道是PS3游戏缺乏？从存档通用这点上看，基本不用指望PS3版能增加新要素了。仅仅因为画面高清化就让我重玩一遍，即使时间省下资金上我也觉得很亏。因此我个人还是保守态度：PSP上玩PSP游戏，PS3上玩PS3游戏。

苍穹：若是重制足够有诚意的话，对玩家而言毕竟是一件好事。虽然个人非画面党，但还是比较期待PSP上的两作《战场的女武神》能够有机会HD化。

阿鲁：在家用机上玩略清的掌机游戏个人感觉意义不大，而且除了大作和联机性高的游戏外，其他游戏估计没多少玩家愿意买账的。个人感觉就是榨取掌机游戏的一切剩余价值，这个东西骗钱的嫌疑略大啊。

乌冬：继完全版、加强版、导演剪辑版之后，真饭们要入手的目标又多了一个高清版，真不知道是该高兴还是气愤好，不过还好这招不是每个游戏都能用就是

半夏：对于PSP Remaster有点难以理解，将PSP游戏高清化的意义究竟在哪始终想不明白。不过作为狩猎新人倒是考虑未来在PS3上玩一下《MH》。

胧月：一个游戏卖双份钱，自然不厚道，但是对玩家并没有实质损害。怕就怕厂商纷纷把原本按PS3规格制作的游戏回炉劣化，家用机和掌机的界线还是分明点好。

2.2011 E3游戏展即将召开，小编们都有怎样的期待？

白菜：虽然一贯对美式游戏不抱兴趣，但不能否认“车枪球”确实是打开欧美市场的王牌类型。所以希望E3展上，无论什么机种都多一点“车枪球”吧！这样主机的生命力才会延续下去，我个人喜欢的日式游戏才会继续出现。

LIKY：只期待NGP，希望Sony公布更多详情，确定发售日，越早发售越好。



酷洛洛：期待公布PSN的具体恢复日期……

马修：很期待NGP的进一步公布啊，什么发售时间、定价、首发游戏……给掌机玩家一个交代嘛。还有很期待能公布3DS版的《超级大战争》，好久没玩新作了。还有《口袋妖怪》，倒不指望能推出正统作品，但《口袋迷宫》可是相当好玩的。

阿鲁：游戏方面比较期待PSP的《边境之门》以及3DS的《生化危机 启示录》，当然最期待的还是NGP的相关消息，赶紧发售吧！就算没游戏玩，拿在手里把玩一下也挺带感的嘛！

乌冬：话说PSP版的《生化危机》也公布很久了，该有点新消息了吧？难道说又像PSP《鬼泣》一样是张空头支票……

半夏：因为接触过很多NGP的参数前瞻、业内期待等等，使我对NGP的兴趣大增，本次E3最期待的自然就是NGP的最新消息：最新参数、发售时间、发售价格都牵动着我的心。（和我的钱包……）另外之前一直想买台Wii但是由于种种原因都放弃了，这次E3上Wii的后续机种能否公布也成了我关心的问题之一。



胧月：Wii2的规格、NGP的发售日和价格。游戏方面期待《龙之信条》吧，PSP在北美实在很难救回来了。

苍穹：最期待的应该是NGP的进一步资料，次世代的掌机之战就要打响了。3DS方面则希望能够有令人振奋的作品，比如近期《Shinobi 忍》的新作公布，实在是让我这个“动作游戏菜鸟”都兴奋不已。《火纹》快点来吧，哪怕是复刻……

小编逸闻

真·通宵帝

阿鲁持有被动技能“通宵”，而且是英雄光环类的，经常“泽被苍生”。经历了一个月的总结统计，凡是跟阿鲁一同去印刷厂的，原本几小时的交印工作硬被拖到第二天早上；此外在截稿日当天，由阿鲁负责的一份排版文件突然无故损坏，美编只得重新制作，直到凌晨5点才得以结束。

长得像……

小编们在吃饭时，经常以无厘头的扯皮来打发等待时间，曾几何时流行开如下现象：当某小编点了一样饭菜后，会随机跳出一人挖苦：“你长得就像XXX（菜名）。”比如“你长得就像肥肠”、“你长得就像扣肉”。所以现在某小编在点完单以后就会立刻机警地补充一句：“闭嘴！”

四格漫画·蟑螂死了









坑

最近跌落于手办这坑，表示“奸笑社”的Saber很圈钱。这几天又想入《战场的女武神3》粘土，但因为有主机预算，纠结！唉，缺米啊！有一天在贴吧看到一个叫“掌机王SP·阿鲁”的人，不知是否是本人，好想和鲁哥探讨如何深度宅，不知可否大喊一声：“信鲁哥，得米（钱）多！”

苏州 陈丰汇

苍穹：那的确是鲁叔本人，另外其他小编也会不定时出现在贴吧。

白菜：没受鲁叔诱惑跳坑的飘过……

酷洛洛：本人一直在坑边徘徊。

乌冬：你之前才败了文学少女，还好意思说徘徊？

阿鲁：出来混，迟早要跳坑的！

集会所的新人

在上自修课时，我和同桌在偷偷联《MHP3》，在集会所时突然发现多出来一个叫“仁义之师”的人，但是我们班上没有这么一号人啊！结果我们帮他过了集会双雷狼，下课后我去老师办公室，发现我们班主任正向另一老师吹嘘说与两个高手帮他过了双雷狼……

上海 景思清



白菜：原来除了我们，当老师也可以上班玩游戏啊……

阿鲁：你们老师很会起名字嘛，不知道当他知道真相后会不会继续仁义下去呢？

马修：嘛……其实我觉得泉此方和她老师在现实与游戏中的关系都处理得不错。而且你不用担心你老师会在集会所催写作业。

只言片语 虽然对《机战》不怎么感兴趣，不过看《第2次Z》感觉挺给力，中考完一定要试试！（天津 才子）

字的误会

收到苍穹明信片时被人误会了……“喂，一个叫‘苍穹’的女的给你发明信片啊！”“不是女的啊……”“那这货的字这么好。看不出来你不把妹却那啥啊。”我哭。——于是我认定苍穹绝对是小编里字最好的。

太仓 血祭狂歌

苍穹：这……居然被误会了，“最好”绝对不敢当啊。其实读者的来函里有很多字迹非常漂亮的，看得我无比惭愧。

马修：哈哈哈，本人的字绝对不会被人误会的。

自我安慰

晚上经常有舍友打电话给妹子，一聊就是2～3小时，让我这个光棍死宅情何以堪，只有狂玩恋爱AVG自我安慰了。

常州 炒饭

白菜：因为没有妹子，你才可以空出许多时间去打游戏、打游戏、还有打游戏。

乌冬：因为没有妹子，你才可以空出许多时间去看动画、看动画、还有看动画。

酷洛洛：因为没有妹子，你才可以空出许多时间去做模型、做模型、还有做模型。

阿鲁：因为没有妹子，你才可以空出许多时间去看AKB、看AKB、还有看AKB。

胧月：你们这算不上安慰读者吧？

无限理解

玩了《深爱+》，班里我的铁哥们儿都说我那啥……倒是女同学们对我无限理解。小编们比我大，给我上上心理课吧！

上海 景思清



白菜：不是吧，这还要啥心理课？你看阿鲁不照样吃香的喝辣的。

乌冬：废话，你都搭电梯的。

马修：你们又开始玩藏头句了。

阿鲁：必然的。自从玩了《深爱+》，身体倍儿棒，吃饭倍儿香。上10层楼也不用歇了！

胧月：话说大家都有属于自己的兴趣，但总有人喜欢以自己的价值观来衡量别人，无视就好了。

157辑调查之你是否买了3DS？已经买了哪些游戏？

等暑假……

泉州 幕后人

《任天狗+猫》，有意向买《飞行胜地》，听同学说《死或生 次元》很好玩，比《街霸》还好玩，是吗？

乐清 黄煜明

已经购买3DS，《超级街头霸王Ⅳ 3D》入手。

广州 Jackie

没有，但钱已到位，等神游代理行货，还有《口袋妖怪》3DS新作。

上海 王菁磊

没钱啊，买彩票也运气那么背，一个都不中……

桂林 艾斯

目前暂未入手，入手的话，《深渊传说》是必入的。

北京 惑星の雨

个人准备在高考后买，游戏首选《街霸Ⅳ》和《战国无双 编年史》。

杭州 第六天魔王

早就买了，游戏有《任天狗+猫》、《山脊赛车》和另外一款赛车游戏。

上海 小强

还没有，但以后一定会买，老任的东西绝对强力支持！3D可是一个完全不同以往的游戏世界啊！现在还没有买是因为钱不够……将来上了大学一定要拼命打工，用省下的钱买3DS！

郑州 伟大漫画家

还在观望和筹款中。

天津 千月星痕

马修：目前统计来看，想买但钱没够的是多数啊，大家加油吧！

只言片语 很向往大学生活，但成绩不是很给力，班里现在都在写同学录，离别的愁绪在全班扩散。一句话：现在心里颇不平静。（郑州 风间拔心）

玩家画廊

三亚 林龙杰



马修：这张画叫“邪恶阿鲁”，我想说的是，邪恶不需要健美的身材……

汕头 林少忠



马修：初看是个兔头鸟，仔细一看原来是驴头。

乌鲁木齐 朱博文



马修：啾音，画得很有感觉。



上海 TT

马修：怎么看起来有点什么游戏的LOGO的风格来着？《高达00》还是什么？

掌机王-SP THE KING OF POCKETGAMES

钦州 水牛

3DS VS NGP

马修：3DS VS NGP的大战什么时候开始？不知今年E3会不会有答案。

你一言 我一语

前段时间倒霉极了，PSP-1000丢了，MP4被老师没收了，上学时被车溅了一身水，抽奖抽不中……总之一句话，RP差极了。

太原 Lelouch

马修：这……多做好事+多注意吧，只能这样了。RP什么的有时太让人无奈了。

我们班起了游戏风波，大多数都是GBM，因为迷你很受欢迎，老师收得非常起劲，连看书都被当成玩GBM。

昆明 鸣人

马修：GBM确实很容易隐蔽，但被老师重点关注，就得谨慎了……

我从小玩游戏长大，对游戏有着非比寻常的感情，我其实很想买正版，但苦于没钱，偶尔会买一盘正版UMD，却被同学说浪费……

太原 魔侠

马修：有些游戏就是因为玩的人多、卖的少，结果收不回成本，厂商不得不停止续作开发。所以不为别的，为了咱们能继续玩到喜欢的游戏，有条件的就支持下正版吧。

女生玩游戏的真的很少吗？每次进电玩店，一堆男生投来怪异的目光，纠结啊。

杭州 Ayano

马修：尽管比例上说女玩家比男玩家少，但女玩家可是越来越多的哦。

我其实是《掌机王SP》的老读者，从当年GBA游戏大行其道时我就开始关注了。中间因为种种原因停买，现在又重新买了，因为暑假有入手小P的计划了。

广州 茄子钊

马修：一句话：“欢迎回家！”

身为男性宅，“乙女风向标”看得我很郁闷，“游俏小筑”令我眼前一亮。

北京 Shadow

马修：别郁闷啊，正因为有很多的乙女Game，才会有更多让宅男们眼前一亮的女玩家啊！

一天，让我同学下了个《AKB1/48》，结果全班半数男生围着我，让我成了个异类。因为未成年，又是日本游戏，他们都以为是……

东莞 PC

马修：阿鲁他们还要加把劲啊……

小编们有没有认为游戏人物与现实中的某些明星相似？如《铁拳》里的风间仁与周杰伦神似，《无双大蛇》中的远吕智与迈克尔·杰克逊神似？（可能我眼拙。）

沈阳 无双毛毛

马修：这……还是那句话：N个人眼里有N个哈利波特……是吧。

如果用一只眼睛玩3DS的话，会不会看不到3D？

韶关 DD

马修：很肯定地说，绝对看不到！

原来玩PSP-1000时觉得十分平常，可自从换了PSP go以后好怀念以前的手感！我觉得我悲剧了……

太原 马晗昊

马修：面对现实，忘记PSP-1000吧，少年。

讨厌的夏天又快到了，小编们夏天最爱干的事情是什么呢？

石家庄 Limiter

马修：一个字：宅！

发帖

最近，同学们在贴吧发帖，没想到我们班主任也逛贴吧，结果当然杯具了，收走我们20几部手机。

湖南 黄子豪

乌冬：你们班主任还真是与时俱进啊！

阿鲁：还好我们班主任当年不看漫画，要是每次去租漫画都看到班主任在店里，那我们的课余活动就“相当丰富”了。

马修：现在这个时代老师和学生有很多共同爱好啊……好吧，这是我在看《脑残星》后才留意到的。

只言片语 再见了，小N；再见了，小P，为了考试之后快乐的游戏生活，大家一起加油吧！（福州 s·h）


天津 猴子

马修：画得好精细啊，赞！



上海 景思清

马修：景思清同学是今年中考还是明年中考啊，今年的话小P快解封了哦。

马修：我上学时课本上经常出现这种版画风格的画，之不过这个比较猥琐。



盘锦 暴走兔

马修：祝兔同学和所有玩家的梦想都能早日实现。

马修：这个是高清版《FFⅦ AC》那个开出黄花的结局么？


北京 最初之音


清镇 乱舞

马修：画得很萌，其实最值得吐槽的，是画这萌图的女生的昵称。


合肥 叔

如此问题

同学问了我一个问题：有一个红面怪和一青面怪，你有一把手枪两发子弹，不能贯穿，青面怪一枪能打死，红面怪两枪打死，怎么打？

答案：先一枪把青面怪打死，红面怪看到青面怪被打死了，脸就被吓青了，此时再一枪打死即可。

重庆 人猎怪物

半夏：这位同学你确定一枪打死青面怪之后红面怪不会吓得脸色煞白，变成白面怪？

阿鲁：吓成白面怪只需要半发子弹就能打死，更方便啦。

酷洛洛：记得高中的时候有个同学问我同样的问题，自己半天答不出来……

乌冬：《猎人》版回答：打死青面怪后进行剥取，用挖到空心骨和青面兽的牙调合另一发子弹。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、18辑、第22、24、26辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第34、39、40、41、43、46、53、55辑、第62、63、65～72、74、75、77～79、83、84、88～92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第95～97、104～115、130、131、133、135、136、145、147、148、153～158辑，定价：9.8元。159辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第1、2、3、11、15～20、28、29、38、40～42辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》定价：28元，《PSP专辑VOL.12》，《PSP专辑VOL.13》，定价：32元，《NDS宝典》定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.10》，定价18.00元。《卡牌·桌游》第7、9～11辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
—	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 白菜的纸鹤极其猥琐！好吧，是马修的……（百色 星尘）

FAQ电台

E3大展即将召开，今年的这次盛会注定又是吸引眼球的一届，全因为PSP的后继者NGP，根据目前流传出来的消息，索尼的发布会预计长达5个小时，超过以往任何一届，这无疑更让玩家心痒难耐，索尼到底准备了什么猛料，让我们拭目以待。接下来看看本辑的FAQ。

栏目主持：LIKY

PSP里的存档记录放在哪里？ISO里吗？

福建福州 郭曜宇

PSP以及PS游戏的存档都会放在PSP\SAVEDATA文件夹下，建议读者们多做备份。

《幽灵诡计》在救出胖子警官后，到了大臣的房间，他心脏病发死了，怎么救他？我连命运变更都没打出来……

重庆 杜佳翀

这里的时机比较关键。一开始凭依在电话上（但不要通过电话线移动），待通话结束后转移到旗帜上。在大臣病发、手缓缓伸向水壶时（电话掉下后）让旗帜舞动，大臣喝下水后命运就会更新了。后面的就留给杜读者自己琢磨了。

《异说 012 最终幻想》那个Chaos该怎么打啊，太强了。他那招“神鬼乱舞”很难回避掉。请问用什么角色打Chaos最好？或用什么方法？

广州 黎俊健

这位同学说的大概是【000】的狂暴Chaos吧。对付这个家伙，除了装备要到位外，最重要的是是要有磨的耐心。对付它的话远程HP攻击比较好，推荐尤娜的“シューティング・レイ”连发。

如何分辨《MHP3》的攻略本是否为“掌机王SP小组”制作的呢？

呼和浩特 高祎萌

我们出品的《MHP3》攻略本背后有“掌机王SP”的标志以及“掌机王荣誉出品”的字样，还是很好分辨的，另外，请认准这个封面。



请问《薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳多的炼金术士2》中怎么才能让幽灵加入？我在那个城市走了好几次了都没看到幽灵。

天津 艾鲁

要遇到幽灵只要在到达梅蒂鲁布鲁

只言片语 希望3DS再降价……（汕头 Melmen）

克（メッテルブルグ）后选择住宿，发生事件（有动画），然后和幽灵帕梅拉对话就可以选择座佣了。

JPCSP为什么那么慢，可以调快点么？是不是换块独立显卡就行了？

江苏 Dark-Wings

JPCSP虽然可以模拟部分PSP游戏，但由于对硬件要求较高，如果这位读者的PC运行起来十分缓慢，有可能需要更换一块较好的显卡，并适当提高CPU主频才可以较为流畅地运行。

是不是等NGP出了，PSP就不怎么卖了？现在入PSP哪种好，6.35？6.20？

深圳 茵茵

按照厂商一般的销售策略，新机型发售后，旧机型将会逐渐退出市场，这可以说是再也正常不过的事情。其实6.35和6.20都各有优点，如今价钱上也并没有差异，两种都值得推荐的。

最近在玩《洛克人 ZXA》，玩到迷之研究所时，打完BOSS后的主线剧情总是卡死机，换了张烧录卡也还是这样，我是在网上下的中文版本，难道真的是版本问题？另外，玩《深爱》时出现时间紊乱了，往往存档后再开……几十年过去了……最后一个问题，为什么我买的3DS背后有"Made in China"？

合肥 马良

《洛克人 ZXA》的死机问题，这是汉化版的BUG，建议你用英文版过了那里再换回来，存档通用的，或者在电脑上用模拟器过，模拟器不会出现该BUG。《深爱》的时间紊乱问题，这是该游戏的一个著名BUG，中招后只能删档重来了，根据其他玩友反馈，一般在看完说明后保存退出，于21点到8点之间玩实时模式就会出现这种情况，另外在8点到22点之间被MM告白也有可能导致，所以请尽量避免。最后一个问题，3DS的所有版本基本上都是"Made in China"，由国内富士康代工生产，包括NDS、NDSL、NDSi等也基本都是。

《MHP3》的下位峰山龙套装极技能其诱人，本身自带"锋利度等级+1"，但美中不足的是有负面技能"钝刀"，如果装一个斩铁珠【1】又会减匠的技能点导致"锋利度等级+1"无法发动，请问如何配装才能在发动"锋利度等级+1"的同时又能避免负面技能"钝刀"？

苏州 朱承浩

其实很只要把装备其中一个换成加斩味但又不减匠的就行了，然后再用装饰品补回匠和蓄力缩短的技能点，比如右边这套配装。

武器：任意	—
头：大和【兜】	—
身：炎戈龙铠甲	短缩珠【1】
手：大和【护手】	—
腰：大和【护腰】	—
脚：大和【具足】	匠珠【1】
护石：无	—
初始防御力：128	
耐性值：火16、水-4、冰-14、雷0、龙-16	
发动技能：见切+1、锋利度等级+1、集中	

我爸说PSP的电池平常最好不用，总让我插着充电器把电池拿出来玩，觉得很郁闷……我爸这看法对么？难道锂电池就这么放在一边了？

昆明 小糯米

老话题了，锂电池固然有使用寿命，但总在那放着，电在空气中跑光了，反倒对锂电池的伤害更大。其实插着充电器玩也就多计一次使用次数，仅此而已，所以也没必要把电池拿出来，这样还能防止意外断电。

《口袋妖怪 黑·白》中草摇时里面的口袋妖怪怎么样？如果失手打死的话，普通的草中是否能够遇到？

深圳 粤B

摇动草丛里的都是稀有口袋妖怪，在机场上方摇动的草丛里出现的是电飞鼠，其余地方摇动草丛里是塔本奈。打死了以后还会继续遇到。其实只要在草丛边来回走，就会有一簇草丛摇动起来。同理，书面漩涡的出现也是一样。

掌机上能否玩《愤怒的小鸟》？

佛山 苏智浩

可以啊，PSP上已经有了，今年1月以Minis游戏的形式推出的，你可以留意下，至于NDS和3DS则没有。

用PSP打网络电话行吗？

盘锦 王海东

可以的，PSP可以使用Skype来拨打网络电话，在3.9固件之后，该软件已经内置在PSP系统中，不过只有PSP-2000和PSP-3000支持这项功能，PSP-1000不行。此外，你还需要搭配专用耳麦才能使用，PSP专用摄像头因为包含麦克功能，所以也能在Skype上使用。



只言片语 总算碰到3DS玩家了，总算擦身通信过了。（杭州 Ayano）

小编寄语

马修

◆牙龈炎一犯，整个人便堕入了刷牙地狱，吃饭吃零食抽烟后都要刷牙。跟我多年的咖啡杯也不得不挪用为刷牙用了。

◆少了个杯子，于是也随大流去麦当劳买了送杯子的套餐，不过不知道这玻璃杯是否耐高温，所以一直没用来沏咖啡……等牙好了还得用原来的咖啡杯子啊。

◆近期看了两部电影，一部是《加勒比海盗4》，美人鱼的场景做得真美，作为男人应该很难抗拒那种魅惑吧。还有个是《跟踪孔令学》，最后看到孔令学由标准的老师形象变成了板寸+运动服的范德彪形象，很感慨。

◆胆子被吓小的本人最近尝试听了网上传得神乎其神的两首据说很诡异恐怖的音乐，结果发现就是融入了传统戏曲中的哀怨唱腔而已……

胧月

★欢迎新小编半夏加入掌机王集体。这厮厨nico厨得厉害，曾一度为了对我展开打击报复，欲捷足先登地向老编申请"花坛"当小编名，幸亏被正义的假面骑士及时消灭。

★我觉得自己的业余活动已经贫乏到写小编寄语都感到无聊的地步了。

★看了《零式》的长PV，对本作的期待度严重增加。角色设计和战斗系统都很有意思，而且联机应该相当好玩。

★小表姐比我年长1岁，生活情况也有很多相似之处，平时虽联系不多实则很有共同语言。某日手机短信互发良久，得出一结论：太多目标尚未达成，不急。

乌冬

◆本来当初《MH3》公布的时候就是PS3版，是后来Capcom反悔才转到Wii上面去的，现在倒好，绕了一大圈，结果又回到PS3了，Capcom你究竟要把《MH3》折腾成什么样子才肯罢手——虽然话是这么说，但玩还是要玩的……希望以此为契机，《MH》原创新作能登陆PS3吧（本人一厢情愿的想法）。

◆最近不知道怎么回事，在公司上国外网站总是时断时好，导致上网都要像蹲点似的，一旦能上的时候就得把需要用的网站全部打开，否则不知道什么又杯具了……现在才觉得有一个畅顺的网络是多么可贵，真是连工作的心情都不一样。

白菜

□UCG的九兵卫购入了《凉宫春日的追想》PS3限定版，邀请众人一起前去围观鉴定。大屏幕的画面的确很爽，特别是对于AVG爱好者们来说更是激动不已。然而一点到附赠的迷你游戏，比如《敲砖块》时，42寸的高清电视上豁然出现了一个小小的PSP游戏框……于是九兵卫在众人的注视下眯着眼，盯着屏幕上小小的钢珠弹来弹去。众人哑然。

□编辑部里最近最火热的游戏当属《苍翼默示录》，ZJW与UCG的各小编经常共同切磋提高。然而由于PSN尚未恢复，主攻松鼠的阿鲁与主攻白金的酷洛洛没有DLC角色用，无缘高清对战。不过前日在两人的强烈要求下，大家尝试了一下X360版，虽然DLC角色齐全，谁料手柄的操作难度又成了众人面前的一道难题……

□阿鲁在《苍翼默示录》与UCG胜负师的对战中展示了失传的惊人技艺"七伤拳"：一套连技打过去后，自己死了。欲伤人，先伤己。先伤己啊！

半夏

◆昨天做了个梦：帕啦嘭在秋叶原脱掉了雷狼龙的衣服，得到了逆鳞拿去合成了一个乐高杰克船长，所以说玩游戏太杂是没什么好结果的……

◆黑夜给了我漆黑的身影，我用它来偷窥奸情。在我以黑影身分活跃于编辑部期间，可以为大家打探各种消息，例如谁和谁形影不离啦；谁和谁总是抬杠拌嘴啦；鲁叔的宅物藏匿地点啦；伊娃姐姐的三国啦（似乎混进了奇怪的东西）等等编辑部内部奇闻轶事都逃不过我的观察，想知道的读者可以大胆写回函表诉呵。

◆其实这不是我第一次出现在《掌机王SP》，之前一直以L这个名字活跃着，有兴趣的读者可以找找看。能转正成为正式编辑我要感谢niconico、MTV、师父白菜的细心"教导"、月姐姐无微不至（无语病）地布置的各种任务……我会努力成长的！（握拳）

苍穹

◎转眼已经入职一周年了，当时乌冬哥领着我踏进编辑部大门的一幕还清晰如昨，桌上那一本本有我参与的《掌机王SP》则见证着这一年的时间没有虚度。放张照片以示留念。

◎首次参与编辑部集体观影，《加勒比海盗4》总的来说不过不失，个人还是更青睐第2部。戴普的片子里个人最喜欢的是1993年的《不一样的天空（What's Eating Gilbert Grape）》，他与小里昂那多的对手戏实在精彩。

◎没有盼到《OG3》、却来了《第二次OG》……总之，来了就好。作为高清家用机上的首款《机战》，希望寺田能够用心。




▶办公桌比较简洁，没有什么亮点。

LIKY

◆看到高清版《MHP3 HD》的公布，第一感觉就是Capcom是早有预谋的，或许从制作PSP版《MHP3》那时开始就准备好素材埋下伏笔，否则怎么可能将480×272的画面拉成1920×1080？存档互通是非常好的举措，但从这一点也基本上可以判定，期望PS3版能加点什么怪物的美好愿望应该是落空了，否则不可能将存档导回PSP上了。

◆前两天大学同学在群里发了好多老学校的照片，10年没回去了，看到熟悉的教室、宿舍、食堂、街道等等分外感动，而现在这里要拆了，一切变得破败不堪，更让人感到心酸，想着今年一定要回学校看看。

Juxi（美编）



◆失去联系十几年的小学同学d打听到本人的QQ，告诉我初中某位同学在找我，这实在是件非常奇怪的事情，而我在脑子里搜索半天，居然不记得初中有跟d上过同一所中学，这个某位同学我也一点印象也没有，因此问他是不是找错人，气得他吐血，直呼我是不是失忆了！

◆许仙站在雷峰塔前，痛心疾首：“法海你这秃驴，把我娘子镇在这宝塔之下，让我们夫妻分离！是何道理？” 法海还没说话，白素贞在塔内幽幽道：“在杭州这地方想弄一套跃层，难道指望你那点薪水么？”

酷洛洛

◎虽然自己不相信星座，但不可否认自己与双子座的人很有缘。掐指一算，居然有7位亲友团都是双子座的，也因此他们的生日全都集中在这段时间，我要选择性破财吗？望天……

◎最近编辑部很热衷玩《BBCS2》，因此自己也拿起PSP小玩一下，练的是“魔法少女”白金。对着官方攻略学习高伤连段，死活就是出不了最大伤害……话说PSN什么时候才恢复啊，没有白金的PS3版伤不起啊，对X360那“蘑菇头”已经彻底绝望了有木有！

◎目前锁定的单反/单电机型：过去时的A55；现在时的A35、NEX-C3；将来时A77、NEX-7，坑爹呀，怎么全是索

阿鲁

■公司楼下的7-11因装修停业了一个多星期，这个被我们一群人戏称为上班的地方（因为每天吃完饭都要去买点东西，就算不买东西也要进去逛一圈，而且又和公司同一栋楼，因此去那里买东西叫上班，去那里不买东西叫打卡）突然消失后引起了一部分人的恐慌，经常犹豫着要不要去其他便利店。当7-11重新开业的当天中午，一群人毫不犹豫地选择到那里解决午餐问题，我说你们到底有多喜欢那里啊……（某编：开业当天早上就跑去买XO酱面的你没资格说我们！）

咕噜（美编）

◆上班高峰时间在梅林关等车上班人密密麻麻一片，迟迟等不来的公交大巴，心里直着急。看着数百米的排队长龙，头皮直发麻。好在地铁下个月就要通车了，路面的交通终于可以缓解一下了。

◆最近算是和鸡蛋杠上了，每天饭桌上出镜率最高的就是“XX炒鸡蛋”，鸡蛋这个东东真是个百搭高手，好多的蔬菜都能和它一起搭配，而且炒出来的味道也不错。

◆扮美原则：宁愿冻死，不要土死；宁愿撑死，不要饿死。

澄香（美编）

☆近期观影：《速度与激情5》、《加勒比海盗 惊涛怪浪》，前者不错，后者有点小失望。

☆也许是运气比较好，在淘宝上买东西经常遇到一些厚道的老板。一次支付宝里钱不够了，差18块，老板说算了不要了。还有一次款都付完了，老板说标价是错的，实际价格调低了，多了30块，会自动退还到我的支付宝。

伊娃

◆在资金十分吃紧的阶段毅然入了港版Kinect，事实证明绝对值得！虽然颇费周张将客厅进行了重新布置，但一家大小玩得不亦乐乎，尤其是擅长跳舞和运动的爸妈，几乎是每个游戏本人都很惭愧地自认不如……

◆Kinect到货的当晚，玩得太兴奋导致第二天驾驶桩考时四肢乏力发软，偏偏又抽中不合格率最高的3号库，导致考试时过度紧张，几乎脑袋空白眼神空洞……结果当然是不合格，还好心理素质够硬，加以调整后在下午的补考中完美通过！





孙海笑　昵称：海啸锅

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDS、PSP go
喜欢的游戏：《火纹》、《雷顿》
地址：江苏省常州市新北区蓝翔新村48栋丁单元302室
邮编：213000　QQ：1176203173
想说的话：得知日本地震、辐射，我震惊了；得知掌机界无码，我淡定了。

陈祉莹　昵称：橙子

性别：女　年龄：15
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《塞尔达》、《空轨》
地址：广西南宁市青秀区南宁二中凤岭校区高一（3）班
邮编：530029
Email：czywendy@163.com
想说的话：攒钱攻下PSP！

许少玮　昵称：Rocketboy

性别：男　年龄：22
拥有掌机：NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：RPG
地址：安徽省马鞍山市雨山区向坪南一村26栋506号
邮编：243000
Email：578099010@qq.com
想说的话：天下玩友是一家，游戏动漫无国界。

田一枫　昵称：Dark-wings

性别：男　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《FF》、《洛克人》、《初音》、《梦幻之星》
地址：江苏省淮安市清河区丰登路新华苑3号楼605室
邮编：223001
Email：yjgg123@163.com
想说的话：相对于3DS，我还是更期待NGP。

景思清　昵称：蛤蟆闲人

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《逆转》、《秋之回忆》
地址：上海市虹口区凉城路1201弄41号102室
邮编：200434
Email：839503397@qq.com
想说的话：嘛，这次同学不高兴填回函表，于是能寄两张……这样上的几率应该大点吧？

陈嘉俊　昵称：家鸡

性别：男　年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《深爱》
地址：广东省深圳市南山区铜鼓路城市山谷D301
邮编：518000
Email：lzsc2j@163.com
想说的话：鸡哥对本辑封面大爱，下辑封面再给点力，多公布点3D《深爱》的消息。

只言片语　我要上大学！（哈尔滨 凡哥）

陈明明　昵称：SJ

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSi、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《DQ》、《FF》
地址：江苏省苏州市吴中区木渎高级中学高三（13）班
邮编：215101
Email：1034124885@qq.com
想说的话：正为了3DS努力攒钱中。

钱贵华　昵称：GT车神

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《GT》
地址：上海市长宁区天山五村96号101室
邮编：200336
Email：chamarofans@163.com
想说的话：上海长宁的朋友想联《MHP》的请打15202182874，我只剩那4个龙了。

王凯　昵称：Lucifini

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《传说》
地址：浙江省宁海县西大街169号柔石中学高一（8）班
邮编：315600
Email：354001562@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

王铁男　昵称：S·BOY‰

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《王国之心》、《马里奥》
地址：浙江省温岭市锦园小区静水苑9幢601
邮编：317500
Email：576041885@qq.com
想说的话：想在上大学之前买3台3DS。

陈思雄　昵称：思维小熊

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《噬神者》
地址：广东省韶关市浈江区西堤北路军分区二号大院B座302
邮编：730020
Email：961388293@qq.com
想说的话：神圣的小编，马修Q头像十分像我家的小狗布丁，那么可爱……好想吃了他！

洪文锋

性别：男　年龄：26
拥有掌机：PSP、NDS、3DS
喜欢的游戏：任氏游戏
地址：广东省佛山市南海桂城南约第六住宅区215号
邮编：528200
Email：bew89631139@126.com
想说的话：希望各位已买3DS的玩友跟我交流！

王祖星　昵称：Billy

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《植物大战僵尸》
地址：江西省南昌市青云谱区何坊西路178号5-3-801
邮编：330001
Email：1348643655@qq.com
想说的话：好久没寄回函表了，会不会被遗忘啊……

张百林　昵称：WOW

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：RTS、S·RPG、A·AVG
地址：吉林省吉林市船营区青岛街春光花园一号楼2单元601
邮编：132011
Email：370167533@qq.com
想说的话：高三很不爽，希望高考顺利，3DS在毕业后购入。

李沁杰　昵称：杰

性别：男　年龄：15
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《口袋》
地址：安徽省合肥市瑶海区繁昌路42号6幢407
邮编：230011　QQ：1353721992
Email：1353721992@qq.com
想说的话：快出《口袋 黑·白》汉化版吧！

朱子璐　昵称：小朱

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《塞尔达》
地址：广东省乐昌市昌山中学74号2栋802宅
邮编：512200　QQ：1260314181
Email：zhuzilu1513@gmail.com
想说的话：想要动力堡垒啊！

掌机王 自由说

这辑本人负责GBA十周年的专题，正好“自由谈”的投稿中也有一位手机模拟玩GBA游戏的玩家，其实不管什么平台什么时代的游戏，还是那话——只要玩得高兴就好。第二篇则是两个联机好友约定他日再次联机的短故事，即使一起联机的日子很短暂，但快乐和回忆是长久的。最后说下近期“玩家点评”稿件的问题，还是老三样：1.点评变成了介绍；2.字数和400相差太多（多到100）；3.没配图或配非游戏截图及有网站标识的游戏截图——大家投稿时候注意一下吧。

栏目主持：马修

这两年，手机、GBA……

文 浪燕陵



“Touch pro2这款机型用的是wm6.5系统，这个系统都快要没落了，不如挑一部安卓系统的吧，既便宜一点扩展性也好一些。”商家说。

“不用了，我就是看上了它的全键盘。”

“为啥呢？全键盘一般都是为商务人士设计的吧？”好奇的他怎么看都觉得我年轻得不像商务人士。

“全键盘比较适合用来打游戏。对了，你还兼修手机吧？帮我修修这台e61的键盘吧。”

还记得半个月前去买手机的时我和商家的这段对话。一来一去，商家最后终于明白我执着于全键盘的理由：这种设计更方便在手机上玩GBA游戏。全键盘的手机不仅在按键设计上有优势，更可以像真正的GBA那样舒服地用双手操作，而且还配有一块宽度大于长度的横屏，有利于防止GBA游戏画面的拉伸失真。正因为这样，我在按坏了诺基亚e61的键盘之后，还是要挑回一部全键盘的商务机——尽管我一直都不是商务人士。

两年前，我还是一个生存在高三的斗士，和每一个走过那个阶段的朋友一样，我每天的日常生活都只能也只会献给无穷无尽的练习、测试和解说。我所就读的高中虽然不是重点名校，但是总体水平还是在市内名列前茅。我们会为了差一步就可以赶上别人而满怀希望，也会因为尽了99%的努力却败给了那1%的天赋而黯然神伤。虽然没能做到傲视群雄，但也未至于涂起一层保护色而自动放弃，这种总是徘徊于绝望和希望之间的境况，或许比位于两极更让人纠结辛酸。现实中总是会升起一个又一个的梦想，但又总是被自己一次又一次地亲手扑灭，这些打击对于过来者来说可能不值一提，但是对于18岁的我来说却往往难以释怀。一切一切都需要一个泄洪口，于是乎我便学会了如何千方百计地要来母亲的手机，如何偷偷地在体育课赶回教室下游戏放进SD卡内，如何合理地利用被子的遮光效应躲过宿管那几乎歇



诉自己，生活就像马里奥开赛车一样，虽然无时无刻不存在着竞争，但是想要得到高分，最好的方法是做好自己，而不是推诿卸责或者迁怒他人。两年之后想起以前的这些想法未免觉得可笑，但是仔细想想，当我们艰难而又昂首挺胸地走在独木桥上时，有时幼稚反而会体现成熟，单纯反而会促使成功。

一年前，由于顺利地考上了心仪的大学，老爸老妈决定破例地奖励一下我。我本来想顺应潮流买上一台PSP或者NDS，但是大考过后很多原本堵塞的思路一下子便明朗了很多。考虑到父母要承担比高中高得多的学费，而GBA上面的优秀游戏又没有全部通关，最后我还是选择了自动放弃购买的机会。

斯底里的巡查。在那段既光明又黑暗的日子里面，对于我来说，每天晚上窝在被子里玩GBA游戏的那半个小时成为了一天当中最为奢侈、也最为治愈心灵的时间。

因为纯粹是出于减压的心态，所以那时候玩游戏都不会太过于追求完美，故而也有了很多色彩缤纷的回忆。比如玩《最终幻想战略版A》时候，我跟人聊起这个游戏，结果大家牛头不对马嘴，双方都觉得是对方记错了，结果最后我发现他玩的是PS版。又比如玩到《塞尔达传说 小人帽》的中段要用分身来解谜时，我连续纠结了好几个晚上，在参考了好几份攻略都无济于事后，才发现e61的键盘最多只能够同时响应两个键所以必然会卡死在那里。还有就是在《恶魔城 晓月圆舞曲》的BOSS死神前，坚持不用即时存档功能的我和被按到几乎已经没有了弹性的键盘一同崩溃，最后为了过关不得祭出模拟器的缓速功能，变相地做出了妥协。

虽然说起来有些狗血，但是有些和各位朋友都感受过的经典场面，却或多或少地在高三的日常中激励我度过了各种难关：数学考试中，最后几题一如既往地不会做，我就会想起准备发动一闪的王仁丸，想起他只要赌中对方会用普通攻击就可以做到一击瞬杀，从而大胆地将自己的思路串连于笔端，不再瞻前顾后犹豫不决。月考退步了，排名到了退无可退的边缘，我就尝试着自比同样再无后路的成步堂龙一，忆起他那气势逼人的“异议”，忆起他在逆境中誓要扭转乾坤的魄力，从而不轻易俯首言败。同学之间因为心情各异难免有着各种摩擦，更有甚者会反映到学习考试上，那时候我就开玩笑告

这一年多来，我忙着学习、社团和自我升值等等的事情，虽然自我支配的时间比高三的时候多了很多，但拿来玩游戏的时间却越来越少了。不过趁着上厕所等公车这样的时间掏出手机来偶尔玩玩GBA，却又逐渐成为了一个无法改掉的习惯。这个期间玩的游戏都很杂，但是往往都玩得比较邪道：《星



域毁灭者》要玩到尽量无伤，《雪人兄弟》要玩到每次都达成连击，《超级大战争》要玩到每关都给出S级评价……本已多姿多彩的大学生活，有了游戏的点缀，越发美好起来。

现在，我靠着一路积聚而来的稿费购入了一台touch pro2，已经修了很多次的e61终于正式退出了一线的舞台。虽然一路而来可以玩的游戏都只局限于GBA平台，但我却从来未曾感到不忿和纳闷。其实只要游戏好玩就好，什么平台又何必计较呢？随时随地娱乐、认认真真生活，更重要的，是有乐观的心态！

昔日的回忆，彼此的约定

文 关家大刀



虽然游戏的时间不少，但捧着PSP一个人打《MHP3》、《噬神者》、《战神》等等大作，却有一段过去的记忆涌上心头……

"Hi，我来了，顺便看下，你的是什么机子啊。"我朋友小周来我家说道。我拿出了那个机子——国产FC掌机……小周见状，叹口气说："哎？原来是这个啊。"给了我一个失望的表情。因为在此之前，不知天高地厚的我曾对他说我这台机子多么强大多么厉害。

小周便从口袋里拿出了一台他自己的机子，开始我认为那是加大版的FC掌机。但是我错了，那哪里是FC，是一台PSP！小周将它拿出来、开机、进游戏，我立刻就被华丽的画面深深吸引。小周又说："如果你也有一台，我们就可以联机了。"

我一边流着口水，一边下定决心，一定要将期末考试考好，从而得到PSP，和小周联机。很幸运，我如愿以偿，抛开山寨，开始了我的次世代掌机之路……

刚买到PSP后我并没有马上联机，而是自己一人玩，从《355》到《联合突袭》，从《MHP2》到《MHP2G》……众多大作铺天盖地地袭来，让我单独在掌机上"打天下"的经历丰富有趣。

我们第一次联机是联《梦幻之星 携带版2》，这款游戏是小周推荐我玩的。小周看了看我的等级，失望地说道："还是我来带你吧……"要知道，一个13级和一个200级的差别有多大。

"你在哪？我找不到。"

"我翘掉了……"

"不是吧，我试试能不能复活你……哎？不行吗？"

"我们还是退吧，重新开。"

"好，这次你躲好点，你打一枪赶快跑，懂？"

"知道。但你这也太假了吧！这些怪打你MISS，打我直接秒杀……"

"好了，快来吧，开好了。"

很快，一天就在我们联机的欢笑里度过，小周走前脱口说了一句："真是开心的一天啊。""是呢。"我回答道。真的，好久没这么开心了。可能我们两个都是如此吧，我们是寄宿制，成天在学习的压力下，是游戏让我们解脱出来，不再受到学习的压力与成绩的阴影所束缚。

之后，联机次数就变得越来越少，小学毕业后，我不知道是不是我的错觉，在假期基本上没有几次能像第一次那样开心愉快了。据说初中他就会离开这座城市，去其他地方读书。这样，一起对着PSP大笑打闹的日子几乎就成为了回忆。

然而2010年12月1日的狩猎解禁，加上春节时小周回城，我们又可以端起小P，回到过往的日子。但是那个时候，我们都会用老金，游戏乐趣远远不如从前……

"呐，我说。""嗯？""看着这很虚伪的雷狼龙装，我很不舒服。"

"我也是，看着我一身强势的混装，我一点都不开心。"

"干脆，我们删了老金，重开人物吧！"

"好啊，就这么说定了，下次我们再看看谁的装备更好更强大！"

"就这样吧！那么，新建的人物一开始就联不好，我们联别的吧。有什么推荐的？"

"《皇牌空战》不错哦。"

"好，我去电玩店，等等我……"

小周，回学校的路上要小心。我期待下次联机，到时一定要给我看看你的游戏进程哦。这约定，我相信我们都不会忘记……



玩家点评



开头的OP很给力，游戏也是温馨的日式RPG风格，配合素材采集和烤面包的特色更加突出了这一味道。本作最具特色的地方就是“心”的收集和烤面包了，游戏中共有7种不同颜色的心，分为红、黄、蓝、绿、黑、金和银，烤面包作为贯穿整部作品的重要环节做得还是很不错的，有上百种面包等着玩家去烤，就是不能量产有点不方便。游戏中NPC的好感度达到一定水平后会触发个人事件，这些个人事件也可以增加NPC的好感度，尤其是女性角色的好感度达到最高时，将金色心匙沉入还可以观赏到漂亮的角色结局，所以这也算是半个恋爱游戏吧（笑）。

缺点嘛……本作实在让人不爽的是不能拒绝委托，有时候和NPC对话时突然蹦出个任务来，让人措手不及。还有就是剧情的进展过慢，如果没有较好的耐心的话可能会受不了那缓慢的剧情而摔机（= =），虽然这些都可以用对Tony和大牌声优的爱来克服。

总的来说本作还是不错的，如果对Tony有爱日语也不错的玩家可以尝尝鲜，汉化估计是无望了……





本作是时隔八年黄金太阳系列的续作，当年的《黄金太阳》可谓是GBA上必玩的大作之一，画面上乘、战斗魄力十足、故事宏大……已经深深在FANS心中烙下印记。

可能是期望越大失望越大吧，本作在一上手就感到难度大幅下降，而且遇敌率极低，时常会发生一个迷宫总共没遇几个怪的情况。BOSS战的难度降得更厉害了，一个BOSS经常是还没热身就死掉了。游戏的谜题也很简单，一个迷宫本来就没多大，谜题上再不需要动什么脑子，而且还有预知幻象这种精神力，完全没有当年的解谜难度。

游戏的系统上也没什么大改观，不得不说的是因为平台的进化，场景、战斗、召唤兽等都精美了不少，但本作仍是死搬职业、精神力、战斗等原来的系统，让人感到没什么新意。而且剧情方面虽然有以前的老人物很是怀旧，却也不那么尽人意。降低难度和名词解释应该是想吸纳一些新玩家吧。

论素质本作还是很不错的，从游戏内容埋下的伏笔看，本作应该还会有续作的推出——期待续作的表现吧。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390-410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



本辑的“火热秘技”为大家带来了3款游戏的小秘密。虽然6月上旬是PSP游戏的淡季，但大家期待已久的3DS版《生化》终于要问世了。相信大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，有3DS的玩家们已经开始与丧尸拼杀了吧。



日版

秋叶原之旅

アキバズ トリップ

●通关继承要素

读取通关存档后，将继承所有的道具、技能与装备，但无法继承金钱。

2周目追加要素：主人公建模可以使用一般市民角色和NIRO势力角色；双子结局下可以使用阴妖子势力角色；开放难度“ヲタク”（难度在“ジュアル”之上）。

难度“ヲタク”通关：追加チビ和ノッポ模式。

4周目追加要素：可以更换内衣与肤色。在更换装备的界面下按下R键。

●UVカットクリーム的秘密

使用该道具后被扒光衣服，在倒数计时的期间仍然能够再次使用。在倒数至0之前使用的话，倒数会恢复至30。

●低等级制霸斗技场

这个方法可以让10级左右的主人公也能打过斗技场的敌人。

首先准备40～50个UVカットクリーム，以及1个タウミリンX，然后身上只装备不需要的头部装备（例如耳机什么的）。一开始先使用UVカットクリーム和タウミリンX，当头部装备被拿掉后，进入倒数计时阶段。在残余10秒不到时再次使用UVカットクリーム，如此重复，基本上就能制霸斗技场了。

●与サラ的战斗

当累积200点女仆点数后，就能够获得与サラ小姐对战的权利。之后前往“屋上”便可在斗技场与她战斗。

●离家出走的妹妹

全身脱光只装备头部装备前往妹妹的房间，妹妹会生气，进而发展成兄妹战斗。胜利之后，妹妹将不会再回到房间。

●初期练级地

一开始去天台会遇到无限出现的“勤め人”阴妖子。击败他们可以获得大量的经验值与金钱，升到20级以上不成问题。

●小路里的特工饴渡

根据主人公击倒的阴妖子的数量，可



以向情报屋前的饴渡领取报酬。
5人：タウリミンX
10人：ケプラー3
20人：タングステン5
30人：ブラックタイジャケット
50人：デッドストック
100人：NIROマニュアル（已经持有时换为ストライクガン）

●内置截图

其实游戏是拥有内置截图机能的。方法为按住L键，再按SELECT键。

●移动小魔女

在Loading画面中出现的小魔女是可以移动的。按住L+R键，然后推动滑杆就行了。

●捐赠的意义

在游戏中捐赠金额超过100万，受捐赠者就能够恢复健康并出现在公园。当然，也是可以扒光衣服的。

PSP 日版 猛虎！高校暴力教师

ガチトラ！～暴れん坊教师 in High School～

●黑板上的涂鸦

在Loading画面中出现的黑板上的涂鸦是可以消除掉的。

●拍卖赚钱方式

将“金のピアス”设定为“女子高生向け”和“大人向け”，价格降低100元，以自动延长的方式出品，能够卖到5万～8万。

●钓鱼诀窍两则

・如何让钓线不容易断

当鱼上钩后先放开R键，然后调整钓线到画面中央。还不习惯的时候尽量选择安定性高的钓竿和卷线器。



・如何将钓饵投到远处

钓饵的投掷距离是根据钓竿和卷线器的投掷距离与投掷距离补正来决定的。如果要钓シーラカンス这类鱼，就必须选用高力量的钓竿和卷线器（パワーロッド、パワーリール）。

PSP 日版 凉宫春日的追想

凉宫ハルヒの追想

●迷你游戏敲砖块

各个角色道具的作用效果如下：
凉宫春日：钢珠会贯穿砖块。
阿虚：钢珠会黏在棍子上。
长门有希：展开护罩防止钢珠掉落一次。
朝比奈实玖琉：增加残余的钢珠数。
虚妹：钢珠分裂为4个。
朝仓凉子：钢珠的速度上升。
鹤屋学姐：棍子变长。
古泉一树：棍子移动速度上升。





掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 栏目主持 胧月

6月的《生化危机 佣兵 3D》无疑是3DS玩家和生化迷关注的大作，NDS经历了一个月的游戏空白期，5月底由NBGI制作的解谜冒险游戏《财宝逸闻 机械遗产》也值得一玩。倒是PSP方面在6月上旬没有游戏推出，5月底的几款恋爱类游戏针对人群也比较窄。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年6月					
2日	触摸！双笔运动	タッチ！ダブルペンスポーツ	NBGI	SPG	4800日元
2日	生化危机 佣兵 3D	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	Capcom	ACT	4800日元
2日	数独和3个谜题 Nikoli的谜题变化	数独と3つのパズル ～ニコリのパズルバラエティ～	Hudson	PUZ	3990日元
9日	钓鱼	FISH ON	Ascii Media Works	SLG	5040日元
16日	塞尔达传说 时之笛 3D	ゼルダの传说 时のオカリナ 3D	Nintendo	A・RPG	4800日元
23日	吃豆人与大蜜蜂 次元	パックマン＆ギャラガ ディメンションズ	NBGI	ACT	5040日元
23日	鱼之眼3D	フィッシュアイズ3D	MMV	SLG	3990日元
30日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	NBGI	RPG	6090日元
2011年7月					
7日	洛特雷克博士与忘却的骑士团	ドクターロートレックと忘却の骑士团	Konami	AVG	5480日元
7日	剑、魔法与学园物3D	剑と魔法と学园モノ。3D	Acquire	RPG	5880日元
14日	星际火狐64 3D	StarFox64 3D	Nintendo	STG	4800日元
14日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
21日	仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪	日本一Software	TAB	6090日元
2011年8月					
4日	谜惑馆 回音之间	谜惑馆 音の间に间に	Capcom	AVG	4800日元
发售日未定					
未定	生化危机 启示录	バイオハザードリベレーションズ	Capcom	A・AVG	售价未定
未定	王国之心3D 梦中坠落	キングダム ハーツ 3D［ドリーム ドロップ ディスタンス］	Square Enix	A・RPG	售价未定
未定	雷电十一人GO	イナズマイレブンGO	Level-5	RPG	售价未定
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN （暂名）	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	动物之森（暂名）	どうぶつの森（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	皇牌空战3D	エースコンバット 3D	NBGI	STG	售价未定
未定	时间旅人	タイムトラベラーズ	Level-5	AVG	售价未定

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年6月					
16日	工作与主题公园	おしごとテーマパーク	Culturebrain	SLG	4389日元
23日	网球王子 抱紧！心跳竞争者 海山之恋	テニスの王子様 ぎゅっと！ドキドキサバイバル 海と山のLovePassion	Konami	AVG	5250日元
30日	花店物语	お花屋さん物语	Columbia	AVG	5040日元
30日	怪谈餐厅 续！新菜单100选	怪谈レストラン ゾク！新メニュー100选	AVG	NBGI	4242日元
2011年7月					
14日	噗哟噗哟 20周年纪念版	ぷよぷよ！！ 20th anniversary	SEGA	PUZ	5040日元
14日	心之可可珑	ココロノココロン	NBGI	AVG	5040日元
14日	野营妈妈+爸爸	キャンピングママ+パパ	Office Create	ETC	5040日元
21日	诺拉与刻之工房 雾之森的魔女	ノーラと刻の工房 雾の森の魔女	Atlus	RPG	6279日元
28日	恶魔幸存者2	デビルサバイバー2	Atlus	S・RPG	6279日元
2011年8月					
4日	集结！卡比	あつめて！カービィ	Nintendo	ACT	3800日元
4日	汽车总动员2	カーズ2	Disney	RAC	5040日元
25日	苍黑之楔 绯色的欠片	苍黒の楔 绯色の欠片	Idea Factory	AVG	5040日元
2011年内					
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	欢迎来到海豚公园	ようこそ イルカパークへ	Starfish	SLG	5040日元
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元



生化危机 佣兵 3D



6.2 ◆Capcom◆ACT◆4800日元



佣兵模式作为《生化危机》的附属游戏一直拥有极高的耐玩性和研究价值，本作将其独立出来，并追加了更为细致的装备、技能系统，配合着3DS的联机功能，相信能让热衷于此模式的玩家体验一场精彩的佣兵之旅。而游戏还将附带《启示录》的试玩版，“买椟还珠”的玩家可能也不在少数。

财宝逸闻 机械遗产



5.26 ◆NBGI◆AVG◆5040日元



NDS末期推出的仿《雷顿》作品，不仅故事设定近似，连邀请大牌演员配音的包装手法都如出一辙。游戏围绕19世纪富豪的遗留宝藏展开，主人公将与助手前往世界各地，寻访遗迹和宝藏。从目前公布的情报看，游戏的解谜比较传统，与《雷顿教授》的益智小游戏有明显差别。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年6月					
16日	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	5980日元
23日	荣耀同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	S・RPG	6279日元
23日	高达回忆 战争的记忆	ガンダムメモリーズ 战いの记忆	NBGI	ACT	6279日元
23日	鹅妈妈童谣的秘密之馆	マザーグースの秘密の馆	QuinRose	AVG	5985日元
23日	斯坦因之门	シュタインズ・ゲート	角川书店	AVG	6090日元
30日	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュIII 暗黒の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	6090日元
30日	ToHeart2 迷宫旅人	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	RPG	5040日元
30日	驯兽师和王子殿下 携带版	猛兽使いと王子样 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	出击！乙女们的战场2	出击！！ 乙女たちの战场2	Systemsoft Alpha	AVG	6090日元
2011年7月					
7日	火枪手	マスケティア	Otomate	AVG	6090日元
7日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	NBGI	TAB	6279日元
14日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
14日	太鼓之达人 携带版DX	太鼓の达人ぽ～たぶるDX	NBGI	MUG	5229日元
21日	二世之契 回忆之端	二世の契り 想い出の先へ	Idea Factory	AVG	6090日元
21日	战国BASARA 群雄编年史	战国BASARA クロニクルヒーローズ	Capcom	ACT	4800日元
28日	女王之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	6279日元
28日	世界第一无厘头恋爱 满堂红	世界でいちばんNG(だめ)な恋 ふるはうす	Boost On	AVG	6090日元
28日	日常（宇宙人）	日常（宇宙人）	角川书店	AVG	6090日元
28日	死神与少女	死神と少女	Takuyo	AVG	售价未定
28日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	上坡旋风 携带版	さかあがりハリケーンPortable	Alchemist	AVG	7140日元
28日	心之国的爱丽丝 纪念版 精彩奇妙世界	ハートの国のアリス・アニバーサリーVer. WonderfulWonderWorld	QuinRose	AVG	5985日元
未定	绯色的欠片 新玉依姬传承 未来的碎片	ヒイロノカケラ 新玉依姬传承 -Piece of Future-	Idea Factory	AVG	6090日元
2011年8月					
4日	尸体派对 影之书	コープスパーティー Book of Shadows	5pb.	AVG	售价未定
4日	J联盟 创造球会7 欧洲加强版	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！7 EURO PLUS	SEGA	SLG	5600日元
4日	风暴恋人 夏恋	STORM LOVER 夏恋！！（ナツコイ）	D3 Publisher	AVG	5040日元
18日	文明开华 葵座异闻录	文明开华 葵座异闻录	Furyu	AVG	6090日元
25日	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシューター THE GAME	Image Epoch	RPG	6279日元
25日	无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道	デュラララ！！ 3way standoff -alley-	Ascii Media Works	AVG	5040日元
25日	快盗双天使 时间与世界的迷宫	快盗天使ツインエンジェル 时とセカイの迷宫	Alchemist	AVG	7140日元
25日	侦探部 侦探、幽灵与怪盗	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB -探偵と幽灵と怪盗と-	Boost On	AVG	3654日元
25日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G	Capcom	ETC	3990日元
2011年9月					
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	RPG	5229日
1日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	ACT	4800日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
29日	侦探部 暗号、密室与怪人	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB -暗号と密室と怪人と-	Boost On	AVG	3654日元
未定	月华缭乱 浪漫	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	售价未定
2011年秋					
未定	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	ACT	售价未定
未定	七龙2020	セブンスドラゴン2020	SEGA	RPG	售价未定
未定	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク 光と暗の皇女	Gungho	RPG	售价未定
未定	初音未来 女歌手计划 2.5版（暂名）	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- Ver.2.5（暂名）	SEGA	MUG	售价未定
未定	跨过我的尸体	俺の尸を越えてゆけ	SCEJ	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

14款热门新作最新官方影像



塞尔达传说 时之笛 3D	尸体派对 影之书
剑、魔法与学园物3D	斯坦因之门
吃豆人与大蜜蜂 次元	初音未来 女歌手计划 Ver.2.5
压缩空间3D	上坡旋风 携带版
噗哟噗哟 20周年纪念版	战律之云
诺拉与刻之工房 雾之森的魔女	鹅妈妈童谣的秘密之馆
恶魔幸存者2	最终幻想 零式

最新发售游戏影像直击

新作特搜队

秋叶原之旅	奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争
乐高加勒比海盗	凉宫春日的追想



随盘附送

PSP ISO

- 秋叶原之旅
- 奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争
- 凉宫春日的追想

NDS ROM

- 乐高加勒比海盗
- 妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂
- 中国娃娃向前冲

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《噩梦骑士》OST等着你。

多玩TVG游戏播报



May'n亚洲巡回演唱会访谈影像



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在May'n的访谈影像中，小编一共向她提出了几个问题？

A.7个　　B.8个　　C.9个



PEGA
精美游戏周边

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2011年6月20日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第161辑上公布，敬请关注。

一等奖



M3DSR 烧录卡 6名

二等奖



2名 北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄



2名 北通MVP特洛伊（无线震动版）

2名 北通动力堡垒（普通版）

三等奖



1名 北通动力堡垒（迷你版）



1名 北通“魔方炫音”耳机

1名 北通PSP“中国风”胶套

1名 北通PSP“中国风”水晶盒



1名 北通USB数据线312



1名 北通“灌电金刚”

《掌机王SP》第157辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



城市	姓名
合肥市	陈楠
沈阳市	崔岩竹
重庆市	杜佳
江门市	关豪圣
上海市	刘知禹
昆明市	彭杨昕宇

三等奖 6名 掌机周边



城市	姓名
上海市	黄晨捷
漳州市	柯庚诚
天津市	李佳珊
本溪市	孙菁
福州市	吴鸣辰
哈尔滨市	于振英

二等奖 6名 电源、手柄

城市	姓名
贵阳市	陈宇堂
盐城市	韩超
呼和浩特市	李新
三亚市	王金成
北京市	赵洋
长兴市	赵喆

《掌机王SP》第157辑DVD问答——中奖名单

答案：C 3名

城市	姓名
高州市	吴宗霖
常州市	杨梅渊
郑州市	杨运帆



PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

ISBN 978-7-89476-651-9

9 787894 766519

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-651-9

掌机王芒种光盘定价：12元 (1DVD+1手册)